

Sanna Karppinen & Hanna Mäkäräinen

## **LUOVAT ALAT - TALOUDELLISEN KILPAILUKYVYN VÄLINE ?**

**Luovien alojen merkitys ja mahdollisuudet Kainuussa**

Opinnäytetyö

Kajaanin ammattikorkeakoulu

Tradenomi

Liiketalouden koulutusohjelma

Syksy 2013



Koulutusala Yhteiskuntatieteiden, liiketalouden ja hallinnon ala	Koulutusohjelma Liiketalouden koulutusohjelma
Tekijä(t) Sanna Karppinen & Hanna Mäkräinen	
Työn nimi LUOVAT ALAT - TALOUDELLISEN KILPAILUKYVYN VÄLINE ? Luovien alojen merkitys ja mahdollisuudet Kainuussa	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot	Ohjaaja(t) Päivi Auno  Toimeksiantaja Kainuun Etu Oy
Aika Syksy 2013	Sivumäärä ja liitteet 81 ja 3
<p>Opinnäytetyön lähtökohtana on korostaa luovien alojen merkitystä Kainuussa ja koko Suomessa. Muualla Suomessa on jo lähdetty tukemaan elokuvatuotantoja ja pelialaa alueellisella rahoituksella. Kainuussakin olisi hyvät mahdollisuudet kuvata erilaisia elokuvatuotantoja, mutta alueellinen rahoitus puuttuu. Kajaanissa on useita pelialan yrityksiä, joten olisi tärkeää tukea pelialan yrittäjyyttä ja kasvua alueellisesti, jotta pelialan osaajat jäisivät Kainuuseen. Luovat alat ovat tulevaisuuden nousevia aloja ja niihin panostaminen tuo alueelle lisää luovien alojen yrityksiä ja hyödyntää muita toimialoja. Tavoitena on selvittää kannattaako Kainuuseen perustaa luovien alojen rahastoa vai minkälainen toimintamalli hyödyttäisi aluetta parhaiten.</p> <p>Luovilla aloilla tarkoitetaan liiketoimintaa, joka synnyttää aineetonta arvoa, esimerkiksi tuotemerkkejä, patenteja tai tekijänoikeuksia. Luoviksi aloiksi lasketaan muun muassa elokuva- ja tv- tuotanto, peliala, radio- ja äänituotanto, kuvataide ja taidegalleriat, animaatiotuotanto, tanssi ja teatteri, arkkitehtipalvelut, käsityö, muotoilupalvelut, mainonta- ja markkinointiviestintä, liikunta- ja elämyspalvelut, musiikki ja ohjelmalvelut, taide- ja antiikkikauppa sekä viestintäala.</p> <p>Teoriaosuudessa käsitellään luovia aloja yleisesti Suomessa keskittyen peliteollisuuteen, patenteihin- ja tekijänoikeuksiin sekä elokuvateollisuuteen. Tilastoilla osoitetaan toimialan kehitystä Suomessa ja Kainuussa. Kainuun luovien alojen kentässä keskitytään samalla tavalla edellä mainittuihin toimialoihin, koska ne ovat kasvavia aloja koko Suomessa.</p> <p>Opinnäytetyön teoria osuutta tukemaan on otettu kolme case-tapausta. Case-tapauksissa nostetaan esille kolme aluetta: Turku, Pohjois-Karjala ja Oulu, joissa on tuettu luovia aloja alueellisesti. Alueellinen tukeminen on keskitynyt elokuvatuotantojen saamiseen alueelle ja peliteollisuuden yritysten tukemiseen. Alueellinen tuki on saatu alueelle perustettujen rahastojen sekä muiden case-tapauksissa esiteltyjen toimijoiden kautta. Case-tapauksissa esitellään menestystarinoita ja rahaston toimintaan liittyviä ongelmakohtia. Opinnäytetyön teoriapohjaa ja case-tapauksia tukemaan on haastateltu luovien alojen asiantuntijoita liityen rahastoihin, luoviin aloihin ja alueelliseen kehittämiseen. Tutkimus toteutettiin syksyllä 2013.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	Luovat alat, peliteollisuus, elokuvateollisuus
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto

School Business	Degree Programme Business Administration
Author(s) Sanna Karppinen & Hanna Mäkräinen	
Title CREATIVE INDUSTRIES - ECONOMICAL COMPETITIVENESS TOOL? Significance and opportunities of creative industries in Kainuu	
Optional Professional Studies	Instructor(s) Päivi Auno
	Commissioned by Kainuun Etu Oy
Date Autumn 2013	Total Number of Pages and Appendices 81 and 3
<p>The aim of our thesis is to highlight the significance of creative industries in Kainuu and the whole Finland. Elsewhere in Finland film productions and game industry have been supported by local financing. Kainuu has great possibilities to film different kinds of productions but there is no local funding. There are many game companies in Kainuu so it would be important to support entrepreneurship and local growth. That would help game industry experts to stay in Kainuu. Creative industries are the growing industry of the future. Contribution to creative industries can increase amount of the area's creative companies and also benefit other industries. The aim is to find out if it is reasonable to establish fund or what kind of model would benefit the area best.</p> <p>Creative industry is business that generates immaterial values, for example brands, patents and copyrights. Creative industries are movie- and TV productions, game industry, radio- and audio production, visual arts and art galleries, animation, dance and theater, architecture services, crafts and design services, advertising and marketing, the sports and event services, music and activities, art and antique dealing together with media.</p> <p>The theory deals with creative industries in Finland with the focus on game industry, patents and copyrights and also movie industry. The statistics will show industry development in Finland and Kainuu. The Kainuu creative industry area focuses on the above mentioned industries because they are fast growing industries in Finland.</p> <p>The theory is supported by three cases: Turku, Pohjois-Karjala and Oulu. These regions have been supporting creative industries financially. Regional support has been focusing on getting movie productions in the area and also supporting game companies. Regional support is given from funds and through other operators. The cases include success stories and problems related to fund operations. The thesis theory and cases are supported by expert interviews in relation to funds, creative industries and regional development. The research was conducted in autumn 2013.</p>	
Language of Thesis      Finnish	
Keywords	Creative industries, game industry, movie industry
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

## ALKUSANAT

Opinnäytetyön aiheeksi valittiin aihe, joka liittyy Kainuuseen. Opinnäytetyö on hyödyllinen Kainuulle ja merkittävä aihe koko alueen taloudelle. Toivomme, että opinnäytetyömme on merkityksellinen ja se olisi hyödyksi toimeksiantajalle Kainuun Etu Oy:lle.

Haluamme kiittää opinnäytetyöprosessissa mukana olleita henkilöitä saamastamme avusta ja tuesta. Kiitämme toimeksiantajaamme Kainuun Etu Oy:tä ja etenkin matkailun, luovien alojen ja elintarviketeollisuuden johtajaa Tuomo Tahvanaista opinnäytetyön ohjaamisesta. Lisäksi haluamme kiittää opinnäytetyön ohjaavaa opettajaa, kansantalouden ja yritystalouden lehtoria Päivi Aunoa.

Sanna Karppinen

Hanna Mäkräinen

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 LUOVUUS JA INNOVAATIOIT	3
2.1 Luovat alat	4
2.2 Luovien alojen merkittävyys ja trendit	6
2.3 Aineeton omaisuus -patentit ja tekijänoikeudet	9
2.4 Luovien alojen kehittäminen	12
2.5 Rahoitus	13
3 LUOVAT ALAT	16
3.1 Peliteollisuus	20
3.1.1 Peliteollisuus maailmalla	23
3.1.2 Peliteollisuus Suomessa	24
3.1.3 Peliteollisuuden keskittymät	28
3.1.4 Kajaani (Kainuu)	29
3.2 Elokuvateollisuus	33
3.2.1 Elokuva-ala Suomessa	35
3.2.2 Elokuvamatkailu	37
3.2.3 Audiovisuaalisen klusterin kehitys Suomessa	38
3.2.4 Elokuva-ala Kainuussa	39
3.3 Muut luovat alat Kainuussa	42
3.3.1 Liikunta- ja elämyspalvelut	44
3.4 Kainuun maakuntasuunnitelma 2035- Luovien alojen näkökulmasta	45
4 CASE TAPAUKSET	47
4.1 Turku	47
4.1.1 Elokvatuotannot	48
4.1.2 Länsi – Suomen elokuvakomissio	49
4.2 Oulu	50
4.2.1 Oulun seudun hyvinvointirahasto	50
4.2.2 Pohjoinen media- ja elokuvasäätiö	51
4.3 Pohjois-Karjala	52
4.3.1 Itä- Suomen elokuvakomissio	52

4.3.2 Uusi rahoitusmalli – Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahasto	54
4.3.3 SF-filmikylä	55
5 ASIAANTUNTIJAHAASTATTELUT	56
5.1 Luovien alojen verkosto – Petra Tarjanne	56
5.2 Länsi-Suomen elokuvakomissio – Elokuvakomissaari Teija Raninen	60
5.3 Pelialan asiantuntija - Kimmo Nikkanen	61
6 POHDINTA	66
LÄHTEET	72
LIITTEET	

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyö on case-tutkimus Suomen ja Kainuun alueen luovista aloista. Opinnäytetyön tarkoituksena on teoriataustan, case-tapausten ja asiantuntijahaastattelujen avulla tuoda esille luovien alojen merkitys Kainuussa, Suomessa ja muualla maailmalla. Luovien alojen tausta-aineistoa on esitelty esimerkkien ja tilastojen avulla. Case-tapauksia tukemaan on haastateltu luovien alojen asiantuntijoita. Haastattelumenetelmänä on käytetty teemahaastattelua, jossa asiantuntijoita haastateltiin teemoittain. Teemahaastattelussa käydään läpi etukäteen suunniteltuja teemoja keskustelunuomaisesti. Opinnäytetyön toimeksiantaja on Kainuun Etu Oy. Kainuun Etu Oy on Kainuun kuntien omistama maakunnallinen elinkeinotoiminnan kehittämisyritys, joka tukee Kainuun elinkeinorakenteen kehitystä ja auttaa maakuntamme avaintoimialojen kehityksessä.

Opinnäytetyön aiheena ovat luovat alat ja tutkimus toteutettiin syksyllä 2013. Opinnäytetyössä kerätään relevanttia tausta-aineistoa luovien alojen systemaattisen strategiatyön pohjaksi Kainuussa. Opinnäytetyö korostaa erityisesti peliteollisuuden sekä elokuvateollisuuden taloudellista merkitystä koko maailmalla tulevaisuuden nousevina aloina. Opinnäytetyön tarkoituksena on vastata kysymyksiin; mikä on luovien alojen merkitys Kainuussa ja miksi luoviin aloihin tulisi panostaa. Kainuussa ei ole kirjattua luovien alojen kehittämisstrategiaa, joten opinnäytetyön tarkoituksena on tuottaa faktoihin perustuvaa tausta-aineistoa luovien alojen merkittävydestä strategiaprosessin aktivoimiseksi.

Case-tapauksissa esitellään kolme luovien alojen kehittämiseen vahvasti mukaan lähtenyttä aluetta. Näillä alueilla on tuettu rahallisesti luovia aloja rahaston tai muun konseptin kautta. Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää kannattaisiko Kainuuseen perustaa luovien alojen rahasto vai mikä muu tapa olisi hyvä luovien alojen tukemiseen ja kehittämiseen alueella.

Luovien alojen merkitys Kainuussa on suuri ja valtaosa Kainuuseen perustetuista yrityksistä on luovien alojen yrityksiä. Viime vuosien aikana Kainuuseen on perustettu useita pelialan yrityksiä ja peliala on noussut maailmanlaajuisesti yhdeksi suurimmista ja tuottavimmista toimialoista. Kainuun pelialan kasvuun on vaikuttanut suuresti Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialan koulutus, josta valmistuu vuosittain paljon pelialan osaajia.

Oppilaitoksilla on erittäin suuri merkitys Kainuun alueen luoville aloille. Etenkin Kainuun ammattioppilaitos (KAO) ja Kajaanin ammattikorkeakoulu ovat aktiivisesti mukana erilaisissa luoviin aloihin liittyvissä projekteissa. KAO tarjoaa paljon luovien alojen koulutuksia, kuten esimerkiksi elokuva-alan perustutkinnon sekä käsi- ja taideteollisuusalan perustutkinnot.

Elokuva-ala on maailman johtavin viihdeteollisuuden ala ja myös Suomessa elokuvatuotantoihin on alettu panostamaan entistä enemmän. Kainuussa on vuosien saatossa kuvattu useita elokuvia, mutta alueellisen tuen puuttuessa tuotannot eivät näe kannattavaksi tulla alueelle kuvaamaan. Kainuun kaunis luonto ja hyvä infrastruktuuri mahdollistaisivat elokuvatuotantojen tuomisen Kainuuseen, mutta rahoituksen puute on suurin este. Elokuvatuotannot tuovat kuvausalueelle paljon hyötyä taloudellisesti ja imagollisesti. Luovat alat ovat erityisesti nuoria kiinnostavia toimialoja ja niihin panostaminen on tulevaisuuteen tähtäävää kehittämissuoraa. Kehittämällä luovaa työtä voidaan saada uusia innovatiivisia ratkaisuja, jotka hyödyttävät useita toimialoja ja synnyttävät lisää työpaikkoja sekä parantavat alueen imagoa.



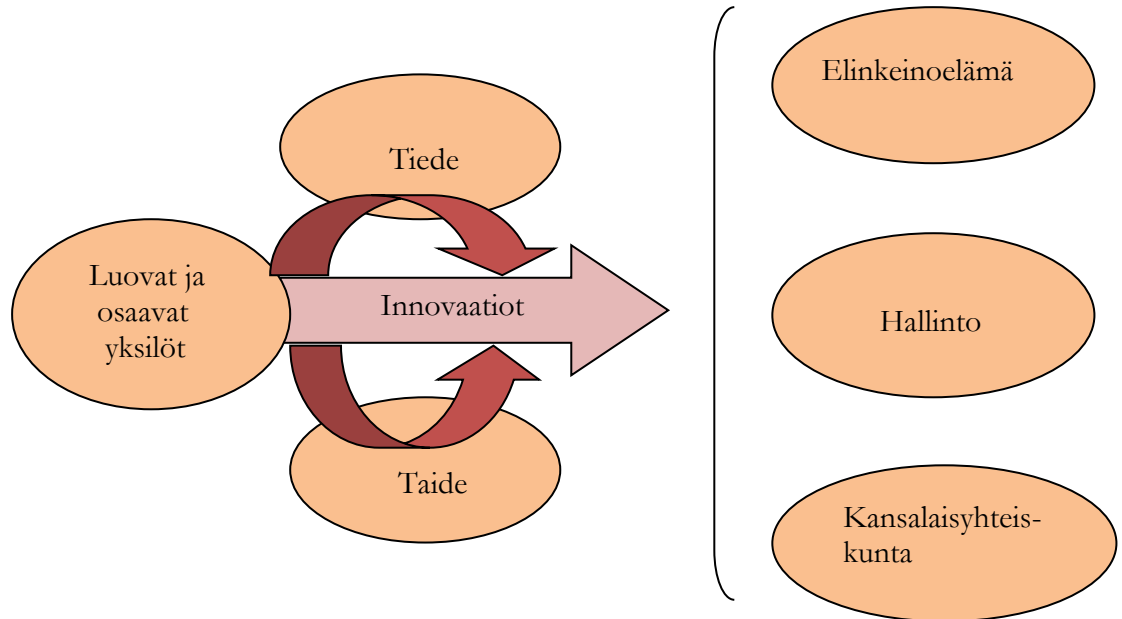
## 2 LUOVUUS JA INNOVAATIOT

Tässä luvussa käsitellään luovuutta, mitä tarkoittaa innovaatio ja mitä ovat luovat alat. Ensimmäiseksi määritellään käsitteitä ja kerrotaan, mitä ovat luovat alat. Luvussa käsitellään myös patentteja ja tekijänoikeuksia, sekä luovien alojen merkittävyyttä ja trendejä.

Luovuus on taitoa tuottaa uutta ja innovatiivista ja sen tuotoksena voi olla uusia tuotteita, ideoita, käytäntöjä ja merkityksiä. Luovuutta on hankala määritellä kaikenkattavasti. Perinteisesti luovuuden käsitettä voidaan tarkastella kolmesta eri näkökulmasta. Nämä kolme näkökulmaa ovat tekijän luovuus, luova prosessi sekä luova tuote. Tekijän luovuudella tarkoitetaan yksilön erityisiä ominaisuuksia. Luovassa prosessissa luodaan jotakin uutta spontaanisti tietämättä lopputulosta. Luovuuden tuloksena on uusi ainutkertainen luova tuote. (Luova talous ja kulttuuri 2009, 16; Luovuus, 2013.)

Innovaatio voi olla palvelu, tuote, toimintamalli tai keksintö, jolla on kaupallista tai taloudellista merkitystä. Innovaatio lähtee ideasta, joka toteutetaan käytännössä yhteiskunnan tai talouden piirissä. Luovan talouden käsitteisiin kuuluu myös kulttuuri, joka on luovuuden maa-perä ja yksi sen ilmenemismuodoista. Voidaan sanoa, että kulttuuri on ihmisten luoma todellisuus. Kulttuurilla tarkoitetaan ihmisten henkisiä ja aineellisia saavutuksia. (Luova talous ja kulttuuri 2009, 16; Luovuus, 2013.)

Tekijänoikeuksia pidetään luovan talouden rakenteen perustana ja luovaa taloutta on myös kutsuttu tekijänoikeustaloudeksi. Käytännössä luovalla taloudella tarkoitetaan luovien alojen sekä luovan osaamisen synnyttämää taloudellista lisäarvoa. (Luova talous ja kulttuuri 2009, 16.)



Kuvio 1. Luovuus ja talous (Luova talous ja kulttuuri 2009, 64)

Kuvio 1 selittää talouden ja kulttuurin merkitystä innovaatiotoiminnan kannalta. Kuvion mukaan innovaatiot syntyvät luovien ja osaavien yksilöiden ansioista hyödyntämällä tieteen ja taiteen tuloksia. Innovaatioista saadut tulokset hyödyttävät elinkeinoelämää, hallintoa sekä kansalaisyhteiskuntaa. (Luova talous ja kulttuuri 2009, 16–17.)

## 2.1 Luovat alat

Yleensä luovuus nähdään vain käsityöntekijöiden ja taiteilijoiden ominaisuutena, vaikka luovuus ulottuu lähes kaikkeen toimintaan arkipäiväisistä asioista yritystoimintaan. Luovien alojen määrittely onkin erittäin hankalaa, sillä luovat alat muuttuvat ja kehittyvät koko ajan. Luovilla aloilla tarkoitetaan liiketoimintaa, joka synnyttää aineetonta arvoa, esimerkiksi tuotemerkkejä, patenteja tai tekijänoikeuksia. Luoviksi aloiksi lasketaan muun muassa elokuva- ja tv- tuotanto, peliala, radio- ja äänituotanto, kuvataide ja taidegalleriat, animaatiotuotanto, tanssi ja teatteri, arkkitehtipalvelut, käsityö, muotoilupalvelut, mainonta- ja markkinointiviestintä, liikunta- ja elämyspalvelut, musiikki ja ohjelmapalvelut, taide- ja antiikkikauppa sekä viestintäala. (Luova talous ja kulttuuri 2009, 18–21.)

Laajasti ottaen kaikki kulttuuripalvelut kuuluvat luovien alojen piiriin. Luovilla aloilla on suuri taloudellinen merkitys. Ne myös tarjoavat uusia mahdollisuuksia, näkökulmia ja virikkeitä muille toimialoille ja ympäröivälle yhteisölle. Luovilla aloilla on suuri vaikutus kaupunkien viihtyisyyteen sekä kaupunkikulttuurin ja tapahtumien vetovoimaisina kehittäjinä. (Luova talous ja kulttuuri 2009, 18–20.)

Tulevaisuudessa Suomen on keskityttävä innovaatioihin, luovuuteen ja yrittäjyyteen, sillä ne siivittävät kansallista kilpailukykyä ja auttaa menestymistä tulevaisuudessa. Innovaatiolla tarkoitetaan ideaa, käytäntöä tai esinettä, jota pidetään uutena. Innovaatiot syntyvät aina johonkin sosiaaliseen ympäristöön ja ne parantavat taloudellista, teknologista sekä sosiaalista suoriutskykyä. (Wilenius M. 2004, 40–41.)

Kansainvälinen kilpailukyky riippuu yhä enemmän innovaatioista. Innovaatioiden kehittyminen taas riippuu yksityisen ja julkisen sektorin vuorovaikutuksesta sekä investointien määrästä. Luovuus kuuluu kiinteästi innovaatioihin ja niiden syntymiseen. Innovaatiot voidaankin nähdä niin sanottuina yhdistämisprosesseina, joissa ideoita, kokemuksia ja toimijoita saateetaan yhteen. Näin syntyy uusia yhteiskunnallisia käytänteitä. Suomen menestys ja kilpailukyky ovatkin suoraan riippuvaisia siitä, miten yksilöiden ja organisaatioiden piilevä luovuus saadaan hyödynnetyksi voimavaraksi. (Wilenius M. 2004, 40–41.)

Luovuuden merkitys talouden voimavarana on kasvanut vuosien myötä yhä enemmän. Charles Landry ja Franco Bianchini ovat erikoistuneet kaupunkien luovuuden kehittämiseen. Heidän mukaansa on tärkeää, että kyetään ylittämään perinteiset ammatilliset erikoistumisalueet ja kehitetään uudenlaista ajattelua. Luovuuden käsite liitetään hyvin usein talouteen ja kilpailukykyyn. Se myös liittyy kaikkeen inhimilliseen toimintaan. Luovuuden ajatuksen laajeneminen inhimillisessä toiminnassa näkyy esimerkiksi Suomen kuntien luovuusstrategioiden kasvuna ja luovuuden palkitsemisena kuntatyössä. Vuonna 2007 Suomen luovin kunta oli Lempäälä. Lempäälän vuoden 2007 ”kehittämishanke” oli kuntaan avattu ostoskeskus Ideapark. Pääpiirteiltään Ideapark ei eroa muista kauppakeskuksista, mutta sitä markkinoidaan nimensäkin mukaan uutena ideana ja innovaationa. Erikoista Ideaparkeissa on se, että niissä ei ole panostettu lainkaan arkkitehtuuriin vaan ne ovat hallimaisia rakennuksia, joiden sisällä on pienempiä kauppoja. (Bruun, Eskelinen, Kauppinen & Kuusela 2009, 21–22.)

Luovat alat ovat hyvin riippuvaisia sosiaalisesta hyväksymisestä, statuksesta, alan harrastuksen laajuudesta sekä harrastajatekijöistä. Luovien toimialojen yritystoiminta perustuu aina ihmisten omaehtoiseen tekemiseen. Yleensä luovien toimialojen yritystoiminnan tarkoituksena on intohimon toteuttaminen ja sen jälkeen vasta rahan tuottaminen. Nykyään yhä useammat oppilaitokset tarjoavat luovien toimialojen koulutuksia, mikä mahdollistaa sen, että harrastustoiminnasta ja intohimoista voidaan tehdä yritystoimintaa. (Luova raha- näkökulmia 2011.)

Luovan alan yrityksistä etenkin pelialan yritykset ovat Suomessa kasvaneet voimakkaasti ja saavuttaneet kansainvälistä menestystä laajalla rintamalla. Kasvua on ollut nähtävissä peliyrityksissä, jotka ovat keskittyneet sosiaalisen median ja mobiilialueen peleihin. Peliala on luovan alan nopeimmin kasvava toimiala ja pelit ovat maailmanlaajuisesti valtava, kymmenien miljardien dollarien bisnes. Vuonna 2011 helmikuussa suomalaiset peliyritykset saivat noin 46 miljoonaa euroa pääomasijoituksina ulkomailta. (Luova raha- näkökulmia 2011.)

## 2.2 Luovien alojen merkittävyys ja trendit

1950 - luvulta lähtien luovuus on lisääntynyt Yhdysvalloissa. Rahaa alettiin investoida yhä enemmän tutkimus- ja kehitystoimintaan, mikä taas johti siihen, että yhä useammat ihmiset alkoivat työskennellä luovan työn parissa ja patenttien määrä nousi. Vuosina 1900 – 1950 Yhdysvalloissa vuosittain myönnettyjen patenttien määrä lähes kaksinkertaistui 25 000:sta 43 000:een ja vuonna 1999 patenttien määrä Yhdysvalloissa oli kasvanut jo 150 000:een. (Florida R. 2006, 95–99.)

Luovan talouden merkitys on kasvanut taloudellisen tuotannon murroksen ansiosta. Luovien alojen osaamisen hyödyntäminen muilla aloilla on noussut yritysten merkittäväksi kilpailutekijäksi, jonka kautta on voitu saavuttaa lisäarvoa ja kasvua yritykselle. Luovuus on yhdessä muiden immateriaalisten tekijöiden kanssa noussut taloudellisen kilpailukyvyn välineeksi työvoiman, pääoman, tuotantovälineiden rinnalle. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Luovan talouden kenttään kuuluu varsinaisesti vain sellaiset yritykset ja ihmiset, jotka tarjoavat luovuuteen tai tekijäoikeuksiin nojaavaa osaamistaan asiakkailleen. Luovan talouden

asiakkaana voivat toimia kuluttajat, kolmas sektori, yritykset ja julkiset toimijat. Kuitenkaan luovuus ei kuulu vain luoville toimialoille vaan sitä käytetään hyväksi erityyppisten organisaatioiden sisällä. Yleensä luova toiminta tapahtuu tällöin tutkimus, kehittämis- ja innovaatio-toiminnan piirissä. Myös erilaisten yritysten välisessä yhteistyössä voidaan synnyttää luovia ratkaisuja. Liiketoiminnaltaan luovat alat kuuluvat osana teollisuus- ja palvelutoimialaan, sillä luovat alat tuottavat erilaisia palveluja ja osaamista, jota talous voi hyödyntää. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Luovien alojen yritykset toimivat vaativassa ympäristössä ja yleensä yritykset ovat kooltaan pieniä ja vahva toimialarakenne puuttuu. Tärkeää yrityksen kasvulle tai syntymiselle on se, että yrittäjyyttä tuetaan vahvalla toimintaympäristöllä. Julkisen hallinnon tulee tukea tällaista yrittäjyyttä, sillä alalla syntyy paljon yrityksiä, mutta samaan aikaan kuolee myös paljon yrityksiä. Luovat alat ovat tulevaisuuden aloja ja luovassa taloudessa on tällä hetkellä noussut kaksi merkittävää trendiä. Ensimmäinen kehitystrendi on aineettomien oikeuksien kauppaamisen mahdollisuudet. Tällaisia aineettomia oikeuksia ovat muun muassa tekijänoikeuksien kauppa, tavaramerkit ja brändit. Toinen merkittävä trendi on luovien sisältöjen merkitys, jossa myydään luovaa osaamista palveluna, ja palvelusta hyötyy kaikki toimialat omassa liiketoiminnassaan. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Luovat alat muuttavat toimintamalleillaan tuotannon tapoja ja sitä kautta itse työelämää. Digitalisoitumisen ansiosta tuotteiden ja palveluiden käyttäminen muuttuu ja samalla se muuttaa tuotantoa myös muilla toimialoilla. Muuttuvat tavat käyttää tuotteita ja palveluita näkyvät ensin media käyttämisessä, jonka kautta palveluita tai tuotteita voidaan muun muassa konseptoida ja sitä kautta palvelutuotannon merkitys kasvaa. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Tulevaisuuden trendejä globaalissa taloudessa ovat luovien alojen ja muiden alojen yhteistyö, joka sitä kautta nostaa yritysten kilpailukykyä. Muina trendeinä on erilaistuminen, elämyksellisyys, yksilöllisyys, verkostomaiset toimintamallit, joukkoistaminen ja yhteisörahoitus, langattomuus digitaalisissa palveluissa sekä vastuullisten tuotteiden ja palveluiden käyttö. Kuluttajat haluavat nostaa esille enemmän elämyksellisuuden arvoa eli haluavat yhä enemmän yksilöllisiä ja itselle räätälöityjä palveluita. Yritykset taas lisäävät verkostomaisia toimintamalleja muuttuvassa toimintaympäristössä. Myös joukkoistamisen ja yhteisörahoituksen lisääntyminen luo paljon mahdollisuuksia hyödyntää monenlaista osaamista sekä rahoitusta palveluiden

ja tuotteiden kehittämisessä. Tämä aiheuttaa sen, että tulevaisuudessa kuluttajien, yritysten ja tuottajien välinen rajanveto hämärtyy. Digitaalisten palveluiden langattomuus tuo paljon mahdollisuuksia, sillä ajalla ja paikalla ei ole enää väliä vaan palveluita voidaan käyttää missä vain. Kuitenkin tulevaisuuden trendinä on myös vastuullisuus niin tuotteiden, palveluiden ja materiaalien käytössä. Vastuullisten tuotteiden ja palveluiden lisääntyminen nostaa tulevaisuudessa suunnittelun ja muotoilun roolia. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Suomi kuuluu niin kutsuttuihin jälkiteollisiin maihin. Jälkiteollisissa maissa yli puolet työvoimasta työskentelee palvelualoilla. Suomessa palvelualoilla työskentelee 72,9 % ja alkutuotannossa työskentelee 3,7 %. Jälkiteollisessa yhteiskunnassa pysyvän menestymisen takaa vain se, että luova ja innovatiivinen potentiaali onnistutaan muuntamaan menestyväksi yritystoiminnaksi. Työministeriön Työvoima 2020 - raportin arvion mukaan Suomen työllisyys laskee kaikilla teollisuuden aloilla sekä maa- ja metsätaloudessa. Kasvaviksi aloiksi arvioidaan opetus- ja kulttuurityö, hoivatyö sekä tuotannon ja hallinnon johto. (Wilenius M. 2004, 49–50; Työpaikoista 73 % palvelualoilla 2012.)

Suomen kilpailukyky on heikentynyt huomattavasti viimeisen kymmenen vuoden aikana. Vuonna 2013 Suomen kilpailukyky on laskenut edellisvuoteen verrattuna. Sveitsiläisen IMD-tutkimuslaitoksen kilpailukykyvertailussa Suomen sijoitus on laskenut sijalle 20, kun vuonna 2012 Suomi oli sijalla 17. Suomen sijoitusta heikentää ulkomaisten suorien sijoitusten vähyys. Suomen heikkoudet löytyivät myös korkeasta tuloverotuksesta, alhaisesta vuosittaisten työtuntien määrästä sekä ihmisten vähäisestä kiinnostuksesta ryhtyä yrittäjäksi. (The world competitiveness scoreboard 2013.)

Luovan talouden kehittyminen vaatii kilpailukyvyn parantamista, sillä jo muutamien yritysten kilpailukyvyn paraneminen nostaa luovien alojen ja kaikkien muidenkin toimialojen kilpailukykyä. Kuitenkin kilpailukyvyn parantaminen vaatii paljon yhteistyötä julkisten ja yksityisten luovaa alaa edistävien toimijoiden välillä. Työelämän murros teollisen ajan rakenteista kohti palvelutaloutta tuo tulevaisuudessa enemmän työpaikkoja elämyksellisiä tuotteita ja palveluita tarjoaville palvelualoille. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Kulttuurin kulutus on kasvussa, mutta markkinat ovat herkkiä laskusuhdanteille. Suomessa taiteen ja kulttuurin markkinat ovat pienet ja kilpailu kovaa. Työllistymisen uskotaan kasvavan tulevaisuudessa muun muassa peliohjelmistotalalla sekä elokuvien ja videoiden

tuotannossa ja jakelussa. Yritysten kansainvälistyminen sekä tuotekehittely vaikuttavat suuresti luovien alojen työllisyyden kasvuun. (Ammattialojen tulevaisuuden näkymät 2012.)

Luovien alojen merkitys maailmantaloudessa on viime vuosina lisääntynyt nopeasti ja tällä hetkellä alat muodostavat noin 7 % maailman bruttokansantuotteesta. Euroopan Unionin alueella luovat alat muodostavat 3,3 % - 4,5 % EU:n bruttokansantuotteesta ja ne työllistävät 3 % - 3,8 % koko EU:n työvoimasta, joka on noin 8 miljoonaa henkilöä. Suomessa luovien alojen ja etenkin tekijänoikeustoimialojen tuottama arvonlisäys vuonna 2008 oli noin 5,1 miljardia euroa. (Luova raha- näkökulmia 2011; Catherine Magnant 2013.)

Luovien toimialojen kansantaloudellinen arvo sekä niiden mahdollisuudet ovat nousseet esille parin viime vuoden aikana. Tähän on vaikuttanut suuresti luovien toimialojen, varsinkin pelien sekä elokuvan ja musiikin saama mediahuomio ja menestys. Tilanteeseen on myös vaikuttanut perinteisen teollisuuden supistuminen ja tuotannollisen toiminnan siirtyminen pois Suomesta. (Luova raha- näkökulmia 2011.)

### 2.3 Aineeton omaisuus -patentit ja tekijänoikeudet

Tulevaisuuden liiketoiminnan muutokset näkyvät siinä, että liiketoiminta on siirtymässä aineettomaan maailmaan. Tällaisia immateriaalioikeuksia ovat tavaramerkit, patentit ja tekijänoikeudet. Erityisesti tekijänoikeustyyppisten tuotteiden kasvun merkitys on suuri ja tulevaisuudessa vielä merkittävämpi. Tekijänoikeuksien kanssa tekemisissä olevat yritykset kokevat ongelmaksi sen, että tekijänoikeuksien rahallinen arvo ei näy yritysten taseessa, jolloin vieraan pääoman hankkiminen on hankalaa. Immateriaalioikeuksien merkityksen nouseminen on auttanut kehittämään yrityksille arvonmääritysmenetelmiä, jossa tavaramerkkien ja patenttien arvoa voidaan käyttää yritystoiminnan kehittämisessä. Kuitenkin rahoitusasemaltaan luovan alan yritykset ovat paljon huonommassa asemassa kuin esimerkiksi teollisen alan yritykset. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Luovan talouden ansiona voidaan pitää sitä, että se kehittyessään synnyttää uusia liiketoiminnan alueita, innovatiivisia palveluverkostoja ja arvoketjuja, joista hyötyy kaikki toimialat. Suomalaisten vahva osaaminen tietokonegrafikassa ja -animaatiossa, peli- ja av-tuotannoissa on lisännyt kansainvälistä näkyvyyttä. Myös tavallinen teollisuus voi hyödyntää luovien alojen

osaamista erialaisilla tietokonevisualisoinneilla ja malleilla. Kuitenkin haasteena luovien alojen kasvulle on se, miten nopeasti kehittyvää alan osaamista kanavoidaan muille toimialoille niin, että se kasvattaa yritysten liikevaihtoa ja tehostaa yritysten eri prosesseja. (Luovuudesta kasvua ja uudistumista 2012.)

Patentilla tarkoitetaan yksinoikeutta keksinnön ammattimaiseen hyödyntämiseen. Voidaan-kin sanoa, että patentti on kielto-oikeus. Tällä tarkoitetaan sitä, että patentin haltijalla on oikeus kieltää muilta henkilöiltä ja yrityksiltä patenttinsa mukaisen keksinnön ammattimainen käyttö. Kielto-oikeus on voimassa rajoitetun ajan ja se edellyttää, että myös patentti on voimassa. Patentin voimassa olosta täytyy maksaa vuosimaksua. (Usein kysyttyä 2013.)

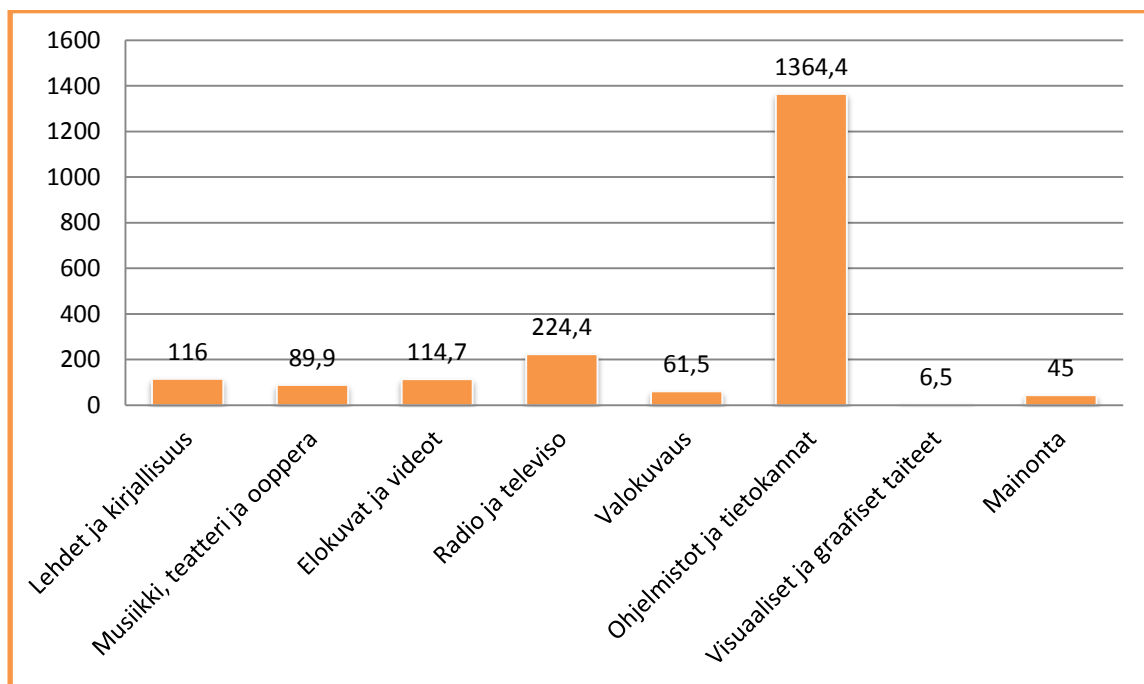
Patentoitava keksintö perustuu ideaan, jonka avulla voidaan ratkaista esimerkiksi jokin tekninen ongelma. Keksintö voi olla esimerkiksi tuote, laite tai menetelmä. Patenttia haetaan aina kirjallisesti Patentti- ja rekisterihallitukselta. Hakemuksessa tulee selittää keksintö ja määritellä tarkasti mikä keksinnössä on uutta ja se mille yksinoikeutta haetaan. Patentti tulee aina hakea ennen uuden keksinnön julkaisua, sillä julkaistu keksintö ei ole enää uusi eikä näin ollen patentoitavissa. (Usein kysyttyä 2013.)

Patentin saaminen on suhteellisen pitkä prosessi, sillä patentin saaminen kestää kahdesta vuodesta kahteen ja puoleen vuoteen. Patentin voimassaoloaika voi olla korkeintaan kaksikymmentä vuotta, mikä kuitenkin edellyttää, että vuosimaksut on suoritettu. Patenttia hakiessa tulee myös ottaa huomioon se, että patentti on voimassa vain siinä valtiossa, jossa patentti on myönnetty. Jos keksintö halutaan suojata patentilla myös ulkomailla, on patenttihakemus tehtävä jokaisessa valtiossa erikseen. (Patentti, 2013.)

Tekijänoikeudella tarkoitetaan teoksen tekijän yksiomaista oikeutta määrätä ja päättää teoksensa käytöstä. Tekijänoikeus suojaa teoksen ulkomuotoa ja ilmaisutapaa. Tekijänoikeudella voidaan suojata esimerkiksi kirjoja, maalauksia, elokuvia, lehtiä, valokuvia, karttoja ja tietokoneohjelmia. Tekijänoikeus syntyy teoksen luojalle samalla kun teos syntyy. Tekijänoikeuden syntyminen ei siis vaadi rekisteröintiä tai muita muodollisuuksia. Tekijänoikeus on voimassa teoksen tekijän eliniän ja 70 vuotta sen jälkeen. (Tekijänoikeus, 2013.)



Vuonna 2008 suoria tekijänoikeustuloja oli luovilla aloilla yhteensä 2222,4 miljoonaa euroa. Alla olevassa kuviossa on jaoteltu tekijänoikeuksista saadut tulot aloittain Suomessa.

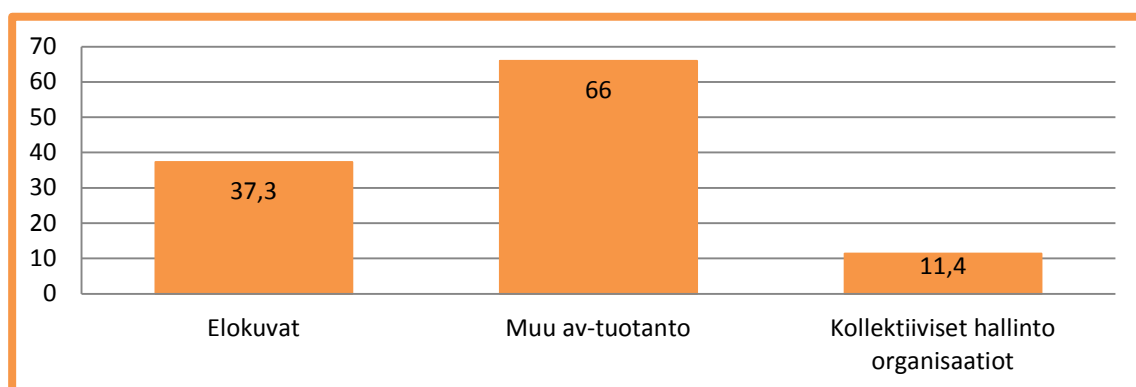


Kuvio 2. Suorat tekijänoikeuksista saatavat tulot vuonna 2008 (Direct copyright revenue streams 2010)

Eniten tekijänoikeustuloja Suomessa saatiin vuonna 2008 ohjelmistoista ja tietokannoista yhteensä 1 364,4 miljoonaa euroa. Tekijänoikeuksista saatava liikevaihto ohjelmistoista ja tietokannoista vuonna 2008 oli yhteensä 7 558 miljoonaa euroa. IT-sektori työllisti vuonna 2008 yhteensä 44 000 työntekijää, joista 33 000 työskenteli ohjelmistopuolella. Ohjelmistoihin ja tekijänoikeuksiin lasketaan peliteollisuus, jonka liikevaihto tekijänoikeuksista vuonna 2008 oli 171,2 miljoonaa euroa. (Direct copyright revenue streams 2010.)

Toiseksi eniten tekijänoikeustuloja on radiosta ja televisiosta yhteensä 224,4 miljoonaa euroa. Television ja radion liikevaihto vuonna 2008 oli yhteensä 1 076 miljoonaa euroa. Tästä televisio ohjelmien liikevaihto oli 948 miljoonaa euroa ja radion 53 miljoonaa euroa. Kolmanneksi eniten tekijänoikeustuloja vuonna 2008 saatiin lehdistä ja kirjallisuudesta. Lehdistä ja kirjallisuudesta saatuja tuloja oli yhteensä 116 miljoonaa euroa. Tekijänoikeuksista saatava liikevaihto lehdistä ja kirjallisuudesta vuonna 2008 oli yhteensä 2 060 miljoonaa euroa. (Direct copyright revenue streams 2010.)

Elokuvat ja videot ovat tulevaisuuden nousevia aloja ja vuonna 2008 saatuja tekijänoikeus tuloja kyseisiltä aloilta tuli yhteensä 114,7 miljoonaa euroa. Alla olevasta kuviosta nähdään miten tekijänoikeuksista saatavat tulot elokuvista ja videoista jakaantuvat. (Direct copyright revenue streams 2010.)



Kuvio 3. Tekijänoikeustulot Suomessa: Elokuvat ja videot vuonna 2008 (miljoonaa euroa). (Direct copyright revenue streams 2010)

## 2.4 Luovien alojen kehittäminen

Varsinais-Suomessa ja Turun seudulla kulttuurin ja luovan alan merkitys on suuri. Seudulla 17 % yrityksistä eli noin 3 000 yritystä on luovan alan yrityksiä ja ne työllistävät noin 9 000 työntekijää. Turun seudulla luovien alojen työpaikkojen ja toimialojen määrä on kasvanut muutamassa vuodessa 10 % ja liikevaihto neljänneksen. Turussa perustettiin noin kuusi vuotta sitten Turun seudun kehittämiskeskus Luovikko. Sen tehtävänä on valmistella hankkeita, tilaisuuksia ja julkaisuja. Esimerkiksi yrityshautomo Creve on syntynyt Luovikon avulla. (Turun Seudun Kehittämiskeskus 2012; Luovat alat 2012; Luovat alat nousussa 2012.)

Tampereella perustettiin vuonna 2006 Luova Tampere, jonka tarkoituksena on auttaa uusia luovien alojen yrityksiä ja niiden kehittämistä. Luova Tampere käynnistettiin elinkeinopoliittisena kehittämisohjelmalla vuodesta 2006 vuoteen 2011, jonka jälkeen toimintaa jatkettiin. Luovan Tampereen toimintoihin kuuluvat yritysneuvonta, toimialakohtaiset hankkeet, koulutus, luovien alojen keskustusten synnyttäminen ja media-alan keskuksen perustaminen. (Arkisto 2013.)

Luovan Tampereen strategian mukaan Tampere on kansainvälinen kasvukeskus, jossa on hyvät palvelut, tietotaito ja luovuus samassa. Menestyksellistä yrittäjyyttä ja hyvinvointia voidaan nostaa investoimalla luoviin aloihin ja parantamalla innovaatio toimintoja, mainostamalla yrittäjyyttä sekä kehittämään Tamperetta vetovoimaisemmaksi niin alueen asukkaiden kuin vierailijoidenkin näkökulmasta. (Cinergy- Creative Tampere 2013.)

Luova Tampere tarjoaa rahoitusta projekteille, joiden tavoitteena on synnyttää uusia yrityksiä. Tampereen kaupunginvaltuusto päättää vuosittain rahoituksesta sen mukaan, mitä kokeuksia ja tuloksia projekteista on saatu. Kehittämishojelman aikana vuosina 2006–2011 käynnistettiin yhteensä 130 projektia, joiden kokonaisrahoitusmäärä oli yli 36 miljoonaa euroa. Projekteihin osallistui yli 2 300 yritystä ja kehittämissohjelman tuloksena syntyi yli 800 uutta yritystä. Ohjelman aikana järjestettyihin koulutuksiin ja valmennuksiin, konsultointi- ja muihin tapahtumiin osallistui noin 100 000 henkilöä. Luova Tampere on ollut Suomen laajin luovan talouden kehittämissohjelma ja kehittämissohjelman aikana luovien alojen toimialat kasvoivat merkittävästi ja olivat kasvuvauhdiltaan Suomen suurinta huomioitaessa kaikki toimialat. (Cinergy- Creative Tampere 2013; Arkisto 2013.)

Joensuun seudulla toimii Josek Oy, joka on Joensuun seudun yritysten kehitysorganisaatio. Sen tavoitteena on pyrkiä parantamaan alueen elinkeinorakennetta, kilpailukykyä sekä elinkeinoelämän toimintaedellytyksiä. Josek Oy tarjoaa aloittaville yrittäjille yritysneuvontaa, auttaa kehittämään jo olemassa olevia yrityksiä, lisää seudulla toimivien yritysten toimintaedellytyksiä ja keskinäistä yhteistyötä sekä käynnistää ja toteuttaa kehityshankkeita. (Joensuun seutu 2013; Josek Oy 2005.)

## 2.5 Rahoitus

Luovien alojen yrityksille on useita eri rahoitus muotoja. Näitä rahoitusmuotoja ovat muun muassa ELY-keskukset, Finnvera, Keksintösäätiö, Sitra, Tekes sekä mikroyrittäjien siemenrahoitusmalli. ELY-keskukset ovat alueellisia julkisia toimijoita ja ne tukevat pk-yritysten perustamista, kasvua ja kehittymistä tarjoamalla muun muassa neuvonta-, koulutus- ja kehittämisspalveluja sekä rahoitusta. ELY- keskuksen tarjoamia rahoitusmuotoja ovat starttiraha sekä erilaiset kehittämissavustukset. (Luova raha- näkökulmia 2011.)

Finnvera on valtion omistama erityisrahoittaja, joka tarjoaa tukea yritystoiminnan alkuun, kasvuun sekä kansainvälistymiseen. Finnvera tarjoaa yrityksille lainoja, takauksia, pääomasijoituksia sekä vientitakuita. Keksintösäätiö auttaa yksityishenkilöitä ja aloittavia yrityksiä kehittämällä ideoista ja keksinnöistä liiketoimintaa. Keksintösäätiö antaa apua rahoituksen hakemiseen, mutta keksintösäätiöltä voi saada myös suoraan rahoitusta esimerkiksi patentointiin, tuotekehitykseen tai prototyyppin rakentamiseen. (Luova raha- näkökulmia 2011.)

Sitra on Suomen itsenäisyyden juhlarahasto, jonka tarkoituksena on edistää kehitystä, talouden kasvua sekä kansainvälistä yhteistyötä ja kilpailukykyä. Sitra toimii yritysten ja pääomarahastojen rahoittajana. Tekes taas on teknologian ja innovaatioiden kehittämiskeskus ja sen tarkoituksena on edistää yritysten kehittämistä sekä rahoittaa tutkimus- ja kehitysprojekteja. Tekes ei rahoita yksityishenkilöitä vaan yrityksiä sekä julkisia tutkimusorganisaatioita. (Luova raha- näkökulmia 2011.)

Luovien alojen yrityksille on myös olemassa yksityisiä rahoitusmuotoja. Näitä rahoitusmuotoja ovat muun muassa bisnesenkelit, pankit, pääomasijoittajat, uudet sijoituspalvelut sekä yksityiset sijoitusrahastot. Bisnesenkelit ovat yksityishenkilöitä, jotka sijoittavat omaa rahaansa yksityisiin yrityksiin. Pankit taas myöntävät lainoja yrityksen rahoitukseen. Pääomasijoittajat ovat yhtiöitä, jotka sijoittavat kohdeyrityksiin ja niiden tarkoituksena on tuottaa voittoa sekä sijoittajayritykselle että kohdeyritykselle. Pääomasijoittaminen ei kuitenkaan sovi luovien alojen rahoitukseen, sillä menestys pääomasijoittajana edellyttää huomattavan laajaa ja kattavaa toimialaosaamista. (Luova raha- näkökulmia 2011.)

Usein luovien alojen yritykset saavat osan rahoituksestaan rahastojen ja säätiöiden kautta. Säätiö on oikeushenkilö, jonka tarkoituksena on kerätä rahaa jotakin tiettyä tarkoitusta varten. Säätiön tarkoituksena on toteuttaa perustajan määräämää hyödyllistä tarkoitusta ja sen toimintaa hoitaa hallitus. Perustajan vastuulla on laatia säätiön säännöt jossa kerrotaan säätiön tarkoitus, hallinto, toiminnan rakenne ja toteuttamistavat. Säätiön tarkoituksena ei ole tuottaa voittoa tai harjoittaa liiketoimintaa. Sillä ei myöskään ole omistajia tai jäseniä. Säätiöitä on kahdenlaisia; toiminnallisia säätiöitä ja apurahoja jakavia säätiöitä. (Säätiö- Mikä on säätiö? 2013.)

Perustettaessa säätiötä tulee hakea lupa patentti- ja rekisterihallitukselta. Patentti- ja rekisterihallituksen antaessa perustamisluvan voidaan säätiö rekisteröidä, jolloin siitä tulee oikeuskelpoinen. Jos säätiö haluaa muuttaa toiminnan tarkoitustaan, tulee lupa hakea patentti- ja rekisterihallitukselta, kuitenkin tarkoitus ei voi merkittävästi poiketa alkuperäisestä. Rahojen käyttö määräytyy säätiön säännöillä, jonka patentti- ja rekisterihallitus vahvistaa. Säännöistä tulee ilmetä myös eri toimihenkilöiden ja toimielinten vastuut sekä säätiön keskeisimmät toimintaperiaatteet. (Säätiö- Mikä on säätiö? 2013.)

Epäitsenäinen säätiö on rahasto. Se voi olla yrityksen, yhteisön tai henkilön perustama pääoma, josta lahjoitetaan varallisuutta ja tuottoja säännöissä määritettyyn tarkoitukseen. Itsenäisen säätiön ja rahaston ero on siinä, että rahasto ei ole lainsäädännön silmissä itsenäinen oikeushenkilö. Säätiöomaisuuden hoitaja vastaa rahaston sitoumuksista. (Säätiö- Mikä on säätiö? 2013.)

### 3 LUOVAT ALAT

Luovat alat on kasvava ala koko Suomessa. Tässä luvussa käsitellään yleisesti luovien alojen toimialojen kehitystä Suomessa ja Kainuussa. Merkittävyyden korostamiseksi on keskitytty erityisesti peliteollisuuteen ja elokuvateollisuuteen, joissa on syvennytty toimialan kehitykseen tarkemmin ja sen kehitykseen myös maailmalla.

Animaatio, antiikki ja taidekauppa, arkkitehtuuri, digitaaliset pelit, elokuva, kirjallisuus, kuvataide ja taidegalleriat, käsityö, markkinointiviestintä, muotoilu, tanssi, teatteri ja sirkus, liikunta- ja elämyspalvelut sekä televisio ovat kaikki luoviin aloihin laskettavia toimialoja. Animaatio toimiala on tekniikka, jossa stillkuvilla saadaan aikaan liikkuvaa kuvaa. Animaatioita voidaan hyödyntää peleissä, elokuvissa, www-sivulla ja multimediaohjelmissa. Tuotantotekniikka voidaan jakaa kamera-animaatioon ja tietokoneanimaatioon. Suomessa animaatioala on kasvava, mutta pieni. Nopeinten kasvava animaation ala on tietokoneanimaatio. Merkittäviä animaatiotuotantoja on ollut animaatioelokuvat kuten Niko lentäjän poika. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Antiikiksi lasketaan esineet, jotka ovat vähintään sata vuotta vanhoja. Antiikki ja taidekaupan päätavoitteena on kaupankäynti eli antiikki- ja taide-esineiden osto ja myynti. Alalle on tyypillistä se, että alan pienyrittäjät ovat samalla alan harrastajia. Antiikkihuutokauppatoiminta yleistyi 1970-luvulla Suomessa sekä antiikkiliikkeiden määrä on moninkertaistunut verrattessa vuoteen 1960. Alan yritykset ovat pieniä ja työllistävät yleensä alle kaksi henkilöä. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Arkkitehtuuri on rakennustaidetta, johon liittyy läheisesti maisema-arkkitehtuuri ja sisustus suunnittelu. Arkkitehtuuri alalla on tiivis yhteistyö rakennusteollisuuden kanssa. Alan arkkitehtitoimistot ovat yleensä pieniä yhden tai kahden hengen toimistoja ja niiden liikevaihto on yleensä alle 300 000 euroa. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Digitaaliset pelit eivät ole selkeä tuoteryhmä, vaan siinä kohtaavat media ja designprosessit kuten muotoilu, viihdeteollisuus ja musiikki. Peliteollisuutta käsitellään myöhemmin tarkemmin omassa luvussaan. Elokuva on toinen viihtealan muoto ja se muodostuu kuvasta

ja äänestä eli elokuva on audiovisuaalista mediaa. Elokuvateollisuutta käsitellään myöhemmin tarkemmin. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Muita luovan alan toimialoja on kirjallisuus, joka jakautuu kaunokirjallisuuteen, tietokirjallisuuteen ja sarjakuvaan. Suomessa luetaan paljon kirjallisuutta ja Suomi-lukee selvityksen mukaan 77 % suomalaisista ostaa vähintään yhden kirjan vuodessa. Markkinat ovat Suomessa pienet, joten kirjailijoiden toimeentulon tukeminen julkisesti on tärkeää. Suomessa myydään vuosittain keskimäärin noin 22 miljoonaa kirjaa. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Kuvataide ja taidegalleriat tekevät yhteistyötä. Kuvataidetta tuottaa taiteilija ja galleriat myyvät taiteilijoiden töitä. Taidegallerioiden lisäksi myyntiä tapahtuu huutokaupassa, taidevälitysliikkeissä ja kesänäyttelyissä. Museot ovat suurimpia taiteen ostajia. Taiteen kentällä toimii galleristeja, tuottajia, taiteilijoita, kuraattoreita ja managereita. Suomessa on noin 2000 galleriaa ja niiden ydintoimintoihin kuuluvat taiteen promootio ja välitys sekä vaihtuvat näyttelyt. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Käsityö toimialan yrittäjät valmistavat tuotteita jotka nostavat yksilöllisyyden arvoa. Tuotteiden valmistuksen lisäksi palveluihin kuuluu tuotteiden suunnittelu ja korjaus. Tyypillisimpiä käsityötuotteita ovat vaatteet ja asusteet. Yritysten menestyminen on hyvin riippuvainen yrittäjän osaamisesta ja onnistuneista tuotteista. Eniten toimintaa rajoittavat pienet resurssit. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Muotoilu alan ydintoimintoja ovat muotoilutuotteet, digitaalinen design, graafinen suunnittelu, sisustusarkkitehtuuri, joka sisältää tilasuunnittelun. Muotoilu on yhteistyössä eri alojen tuote- ja palvelukehityksessä. Muut luovan alan yritykset esim. pelialan yritykset, elokuva-alan yritykset ja arkkitehtuuri käyttävät muotoilupalveluita alihankintana tai se on osa alaa. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Markkinointiviestintä on toimintaa, jossa tarkoituksena on saada aikaan lisää kysyntää tai mielikuvamuutoksia. Siihen kuuluu esimerkiksi mainonta ja viestintä, myyntityö, myynninedistäminen ja suhdetoiminta. Markkinointiviestintää harjoitetaan erilaisissa yrityksissä, yhteisöissä ja julkishallinnossa. Sen ydintoiminnot muodostuvat media-, mainos-, viestintä-, tapahtuma- ja digitoimistojen liiketoiminnasta. Kasvavana markkinointiviestinnän osaluueena on peleihin sisällytetyt mainokset in-game-ads. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Musiikki, tanssi ja teatteri sekä sirkus ovat taiteen muotoja. Musiikkialan ylitoimintoihin kuuluvat tavaroiden myynti, tekijänoikeuksien myynti ja palvelujen myynti. Tanssitaide on kasvanut 1990–2000-luvuilla. Tanssitaiteilijoiden, tanssiryhmien, tapahtumien ja festivaalien määrä on kasvanut ja harrastuksen kautta tanssi tavoittaa noin 35 % suomalaisista. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Teatteriala jaetaan valtionosuuslainsäädännön piiriin kuuluvien teattereihin ja rahoitusalan ulkopuolisiin teattereihin. Rahoitusalan ulkopuolisiin niin sanottuihin vapaan kentän teattereiden määrä on kasvanut, mutta ryhmillä on paljon taloudellisia vaikeuksia ja palkattoman työn osuus on keskimäärin 60 %. Sirkustoimiala koostuu taas kiertävästä telttasirkuksesta, nykysirkuksesta sekä lasten ja nuorten harrastustoiminnasta. Sirkusala on kasvava ja sirkustaitteen katsojamäärä vuonna 2009 oli noin 312 000. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Televisio toimialan ydintoimintoihin kuuluvat audiovisuaalisten tuotteiden myynti, hyödyntämisoikeuksien ja formaattien myynti, Tv-tuotanto, esittäminen ja jakelu sekä palvelujen myynti. Kaupalliset TV-kanavat ovat jakeluteitä joiden kautta mainoksen tuotanto tapahtuu esimerkiksi mainostavan yrityksen kanssa yhteistyönä. (Fact Sheets luovat alat 2010.)

Liikunta- ja elämyspalvelut on moniulotteinen ja hajanainen ala, jolla ei ole selkeästi rajattua toimialaa. Alan yrittäjät voivat toimia monien toimialojen reuna-alueilla tai välimaastossa. Liikunta- ja elämyspalveluiden toimijat voivat vaikuttaa terveysalalla, kulttuurialalla ja matkailualan alueilla. Esimerkiksi opastetut luontoretket, safarit, koskenlasku, karhun katselu ja kalastus voidaan luokitella liikunta- ja elämyspalveluihin. (Liikunta- ja elämyspalvelut Uudella maalla 2010.)

Kuviossa 4 on koottu aiemmin mainittujen luovein alojen toimialojen keskeisiä tunnuslukuja vuodelta 2008 tai 2009 Luovien alojen Fact Sheets selvityksen pohjalta. Tunnusluvut ovat toimialajärjestöjen ilmoittamia ja niissä tarkastellaan pääsääntöisesti alan toiminnan kannalta merkittävää liiketoimintaa. (Fact Sheets luova alat 2010.)



Toimiala	Toimijoiden lkm.	Yleisin yritys- muoto	Henkilöstön määrä	Liikevaihto	Vienti
Animaatio (2009)	48 Finnanimationin jäsentä + 30 muuta	Osakeyhtiö (Oy) & osuuskunta	150–200	6 m €	-
Arkkitehtuuri (2008)	250 (arkkitehtitoimistojen liiton jäseniä)	Oy	2500	145m €	10m€
Digitaaliset pelit (2008)	63	Oy	1147	87m€	75m€
Elokuva 2009 (tuotanto, jälkituotanto, levitys, esittäminen ja vuokraus)	619	Oy, freelancer toiminta	2000–3000	12m€	6,8m€
Kirjallisuus (2009)	5600	Oy	1500 (+ kirjailijat n.5600)	300-580m€	0,5-0,9m€
Kuvataide ja taidegalleriat (2009)	2900 ammattikuvataiteilijaa ja n. 100 galleriaa + muut n.125	Oy, toiminimi			1m€
Käsityö (2009)	9000–10000	Toiminimi	14 000		
Markkinointiviestintä (2009)	4000	Oy	4000 + henkilöä	myyntikate n. 412m€	
Muotoilu (2009)	200–700	Oy	5000	200 000-1,5m€ / tsto>n40m€	25–40% liikevaihdosta
Musiikki (2009)	3673	Oy, toiminimi, Freelancer	65 000	n. 700m€	n.30m€
Tanssi (2009)	45	Yhdistys, freelancer	1000		
Teatteri ja sirkus (2009)	Teatteri: 511 Sirkus: 24	Teatteri: kannatusyhdistys, sirkus: rekisteröity yhdistys			
Televisio (2009)	200 merkittävä yritystä	Oy, freelancer	1000–2000	n.100m€	12m€

Kuvio 4. Toimialajärjestöjen luvut 2008 tai 2009 (Fact Sheets luova alat 2010)

### 3.1 Peliteollisuus

Tässä kappaleessa käsitellään peliteollisuuden kehitystä sekä sen merkitystä taloudelle maailmalla ja Suomessa. Luvussa kerrotaan peliteollisuuden kehityksestä ja miten paljon se nykypäivänä vaikuttaa muihinkin toimialoihin. Taloudellinen merkitys Suomessa ja koko maailmassa tuodaan esille erilaisilla tilastollisilla kuvioilla ja luvuilla. Suomen peliteollisuuden osuudessa kerrotaan pelialan keskittymistä ja tarkemmin Kainuun peliteollisuuden tilanteesta ja kehityksestä.

Peliteollisuus on yksi luovaan talouteen kuuluvista aloista. Peliteollisuus on ollut 2000 - luvun alusta asti nopeinten kasvava viihdeteollisuuden ala. Peliteollisuuteen lukeutuu paljon erilaista tarjontaa mobiilipeleistä tietokone- ja konsolipeleihin. Kotielektroniikan hyödyntäminen pelkästään työnteon ja viestinnän kanssa on vähentynyt ja erilainen viihdekäyttö on lisääntynyt erityisesti pelaaminen. Peliteollisuuden sektori voidaan jakaa neljään osaluokkaan, jotka ovat konsolit, PC, online- ja mobiilipelit. (Eskelinen 2005, 18; Direct Copyright Revenue Streams 2013.)

Peliteollisuus on kovalla kasvuvauhdillaan pian ohittamassa elokuvateollisuuden alan. Nopeaan kasvu vauhtiin on vaikuttanut osaltaan kolme asiaa. Kaikkialla maailmassa on tapahtunut kuluttajaryhmien demograafinen muutos. Esimerkiksi Suomessa 10 - 72 -vuotiaista 72 % pelaa jo digitaalisia pelejä ja alle 40 -vuotiaista jo 93 % pelaa, joista aktiivisia pelaajia on 73 %. Pelaamista on pidetty pelkästään nuorten viihteenä, mutta se on alkanut houkuttamaan vanhempain väestöä pelikulttuurin levitessä. (Suomen pelitoimialan strategia 2010–2015, 2010.)

Toinen vaikuttava tekijä on ollut uudet jakelukanavat, laitteet ja sisällöt. Pelaaminen on nykyään mahdollista muillakin muodoilla kuin tietokoneella ja kasvuun on erityisesti vaikuttanut pelikonsolit, älypuhelimien määrän kasvu sekä tablettien tulo markkinoille. Sisällöltään pelit ovat myös muuttuneet pelkästä viihdesisällöstä myös opettavaiseen tai liikunnalliseen suuntaan. Tällaisia sovelluksia on jo paljon tarjolla ja ne tarjoavat muun muassa lapsille ja nuorille hauskan keinon oppia ja liikkua. Kajaanissa on kehitetty liikunnallinen peli nimeltään Jungle Race, jossa kerätään hedelmiä matkapuhelimen pelisovelluksen avulla ulkona liikkuttaessa. Hedelmät näkyvät karttapohjalla, joita pitää jahdata joko juosten tai kävellen. Peli kerää myös

tietoja kuljetusta matkasta ja kerätyistä hedelmistä, joita voi katsoa pelin nettisivuilta. (Suomen pelitoimialan strategia 2010–2015, 2010; Jungle Race FAQ 2013.)

Kolmas vaikuttava asia on ollut verkkojakelun yleistymisen, jolloin pelit ovat siirtyneet internetiin ja vahvasti myös sosiaaliseen mediaan esimerkiksi Facebook -peleihin. Teknologia ei ole kuitenkaan ainut syy peliteollisuuden voimakkaaseen kasvuun, vaan tärkein syy on teknologian hyödyntäminen sisällöllisesti ja uusien kohderyhmien löytäminen. Peliteollisuudesta syntyvät tuotteet vaikuttavat muihinkin kulttuurialoihin, jolloin pelituote synnyttää digitaalista viihdettä, tapahtumia ja kulttuurituotteita, jossa on pelistä otettuja piirteitä yhdistettynä muun kulttuurialan toimintoihin. (Eskelinen 2005, 18; Suomen pelitoimialan strategia 2010–2015, 2010.)

Suurin suomalainen peliteollisuudesta alkanut ja muihin kulttuurin toimintoihin levinnyt brändi on Rovio Entertainmentin Angry Birds. Yhdestä mobiilipelistä alkoi muodostua muutamassa vuodessa brändi, jonka keskiössä olivat pelistä tutut hahmot. Yrityksen tavoitteena on varmistaa, että Angry Bird jää pysyväksi paikalle osaksi populaarikulttuuria. Vuonna 2012 Rovion tulos verojen jälkeen oli 55,5 miljoonaa euroa ja liikevaihto 152,2 miljoonaa euroa. Liikevaihto lähes kaksinkertaistui verrattuna vuoteen 2011, jolloin liikevaihto oli 75,6 miljoonaa euroa. Oheistuotteiden osuus Rovion liikevaihdosta vuonna 2012 oli jo 45 %. Näitä oheistuotteita on kymmeniätuhansia elintarviketeollisuudesta ja leluista jopa meikkeihin asti. Angry Birds ilmestyy myös valkokankaalle 3D animaationa heinäkuussa 2016. (Suomen pelitoimialan strategia 2010–2015, 2010; Niipola J. 2012, 176; Uutinen: Disney- ja Sony-konkari ohjaamaan 2013.)

Peliteollisuus yhdistyy ominaispiirteissään muihin kulttuuriteollisuuden aloihin kuten elokuvateollisuuteen, musiikkiteollisuuteen, ohjelmisto-laitteistoteollisuuteen, leluteollisuuteen ja urheiluteollisuuteen. Peliteollisuus muodostuu vahvoista omista piirteistään, sekä muiden läheisten alojen piirteistä. Peliteollisuus on epämääräinen joukko julkaisijoita, pelikehittäjiä, konsolivalmistajia ja löyhästi peliteollisuuteen liittyviä aloja, kuten esimerkiksi pelioppaiden julkaisijat, lisälaitteiden valmistajat ja aikakauslehtien julkaisijat. Peliteollisuus poikkeaa kuitenkin paljon muista kulttuurialoista, koska siinä teknologisilla innovaatioilla on suuri rooli. (Evolutionaarinen näkökulma peliteollisuuteen 2011.)

Pelien kehittymiseen on vaikuttanut suurelta osin teknologian kehittyminen. Kuitenkin itse pelimarkkinat ovat vaikuttaneet tietotekniikan kehitykseen, koska pelaamiseen vaaditaan laitteistolta paljon enemmän suorituskykyä kuin tavalliseen hyötykäyttöön tarkoitetut ohjelmat tarvitsevat. Peliteollisuus on myös muuttuvassa teknologisessa ympäristössä vahvoilla, koska se on nopea sopeutumaan muutoksiin verrattuna muihin kulttuurialoihin. Peliala onkin hyötynyt muutoksista kun on siirrytty digitaaliseen jakeluun, ilmaispeleihin ja kuukausimaksuihin. (Evolutionaarinen näkökulma peliteollisuuteen 2011.)

Mobiilipelit ovat vaikuttaneet muidenkin pelialustojen toimintaan, sillä muutkin pelialustat hyödyntävät nykyään digitaalista jakelua, mikä on muuttanut kokonaan pelien tekemisen. Pelin tekeminen alkaa suunnittelijan ideasta, josta koodataan niin sanottu kevyt versio. Kevyt-versiota hiotaan, kunnes ensimmäinen versio on valmis. Ensimmäinen versio annetaan jollekin digitaalisen kaupan edustajalle testattavaksi. Testien perusteella nähdään, kuinka ilmaispeleä on ladattu ja jos peli menestyy, alkavat pelisuunnittelijat tehdä siihen maksullisia lisäkenttiä. Näillä lisäkentillä pelifirma tekee tuloansa. Kaikkien peliyritysten tavoitteena on myydä kehittämänsä peliä niin paljon kuin mahdollista samalla tavalla kuin esimerkiksi elokuvateollisuudessa. Menestymistä mitataan seuraamalla myyntilistoja, sillä ne kertovat kuinka paljon peliä myydään. Kärkisijoille nousseet pelit kertovat pelin suosiosta ja menestymisestä. Monet hyvin myyvät pelit saavat kaupoilta apua markkinoinnissaan esimerkiksi Applen App Store tarjoaa markkinointiapua. (Niipola J. 2012, 96–97.)

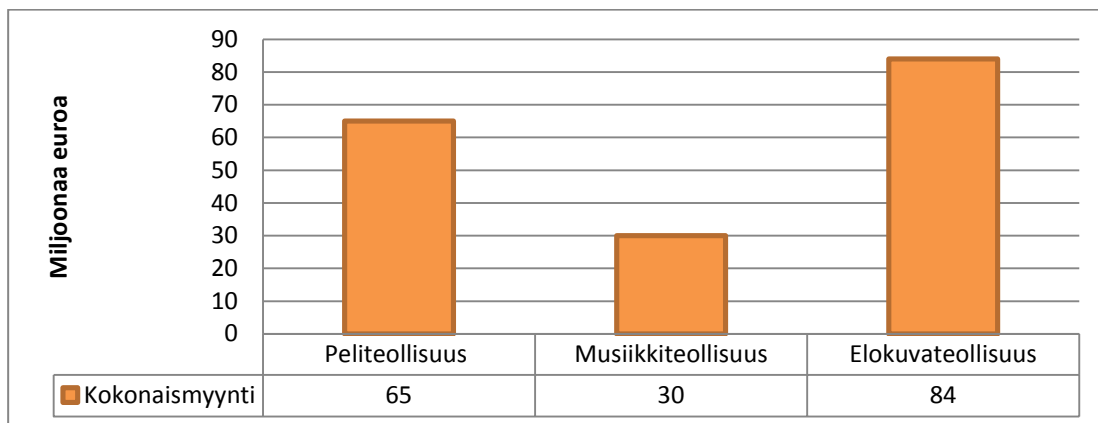
Peliyrityksen onnistuessa tuomaan markkinoille yhdenkin hittipelin, se voi turvata yrityksen tulevaisuuden useiksi vuosiksi. Hittipeliin vaaditaan kuitenkin paljon ladattavaa maksullista lisämateriaalia. Tällaista lisämateriaalia voi olla esimerkiksi uusi hahmo, lisäkenttiä tai uudenlainen tarina. Tällainen lisämateriaalin tuottaminen on pelifirmoille kannattavaa, sillä sen tuottaminen on nopeampaa varsinaisen pelin ollessa jo valmis. Lisämateriaalin hyöty on myös siinä, että se lisää asiakkaiden kiinnostusta kahdella tavalla. Se lisää kiinnostusta jo julkaistua peliä kohtaan sekä mahdollista jatko-osaa kohtaan. Jatko-osaan vaaditaan kuitenkin hyvää lisämateriaalia ja sitä tulee tuottaa paljon enemmän. Lisämateriaalien käyttö kertoo miten peliteollisuudessa osataan hyödyntää yhtä tuotetta ja tehdä sillä rahaa. (Niipola J. 2012, 97–98.)

Yksi hitti ei kuitenkaan riitä pelialallakaan. Tekijän tulee suunnitella ja rakentaa jatkoa, sillä suurimmat menestyjät, kuten esimerkiksi Rovio, osaavat tehdä menestyspelistään sarjan ensimmäisen osan. Ensimmäisestä osasta kasvaa samantyyppisiä pelejä, jatko-osia ja oheistuotteita. International Game Developers Associationin (IGDA) Suomen johtajan Sonja Kankaan mukaan ”hittejä on monenlaisia. Hitti voi syntyä yhdessä yössä ja paisua miljardien euron arvoiseksi konserniksi. Se voi myös kehittyä hitaasti ja taata silti töitä kymmenille. Tärkeintä on aidosti ja syvällisesti ymmärtää, mihin sektoriin yritys kuuluu, millaisille asiakkaille tuotteita tehdään ja erityisesti, millä tavalla pelaajat eli asiakkaat saadaan maksamaan säännöllisesti pelistä.” (Niipola J. 2012, 99–100.)

Peliteollisuuden teknologia on koko ajan muuttuva ja kehittyvä, mikä vaikuttaa myös muihin aloihin ja synnyttää uusia luovien alojen alla toimivia yrityksiä. Pelit vaikuttavat myös kulttuurillisesti, taloudellisesti ja sosiaalisesti paljon muuhunkin kuin itse pelaamiseen ja siitä saavutettuun viihtymiseen. Pelien merkitys on kasvussa niin koulutuksessa, viestinnässä, oppimisessa, politiikassa ja markkinoinnissa. Kuitenkin kaikesta peliteollisuuden saavuttamista taloudellisista ja kulttuurillisista saannoksista huolimatta on populaarikulttuuri alhaisemmassa asemassa korkeakulttuuriin nähden. Hiljalleen pelit aletaan kuitenkin hyväksyä osana kulttuuria, mikä auttaa helpottamaan pelitoimialan tukemista rahallisesti. (Eskelinen 2005, 19; Suomen pelitoimialan strategia 2010–2015, 2010.)

### 3.1.1 Peliteollisuus maailmalla

Peliteollisuuden kokonaismyynnin arvioidaan olevan maailmanlaajuisesti 65 miljardia dollaria vuonna 2012. Peliteollisuuden kasvu on ollut huimaa verrattuna esimerkiksi vuoteen 2002, jolloin peliteollisuuden kokonaismyynti oli 25 miljardia euroa (noin 32 miljardia dollaria.) Peliteollisuus on jo ohittanut tallennetun musiikin myynnin (noin 30 miljardia dollaria vuonna 2012) ja ottaa kiinni koko ajan elokuvateollisuutta muutaman miljardin vuosivauhdilla (84 miljardia dollaria.) Peliteollisuudesta on hankala koota luotettavaa tietoa, sillä on hankala määrittää mitä laskentaan otetaan mukaan itse pelien lisäksi. Laskentaan mukaan otettavia seikkoja ovat esimerkiksi pelikonsolit ja oheistuotteet. (Digi 2013; Eskelinen 2005, 24.)

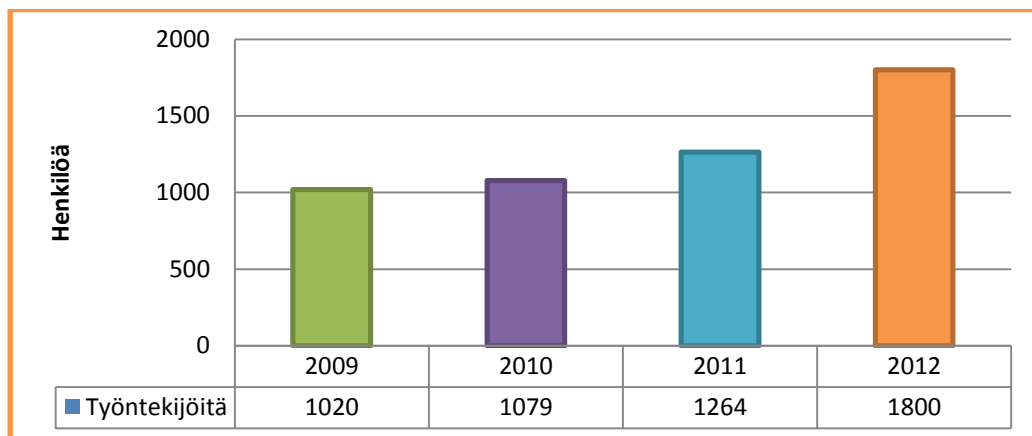


Kuvio 5. Viihdeteollisuuden kokonaismyynti vuonna 2012 Maailmalla (Digi 2013)

Peliteollisuus on tyypiltään korkean riskitason ala, koska alalla on kova kilpailu ja globaalit markkinat. Kuitenkin erityisesti kannettavien laitteiden kuten älypuhelimien ja tablettien yleistytessä ovat mobiilipelimarkkinat kasvaneet räjähdysmäisesti ja tulevaisuuden trendi pelimarkkinoilla on ilmaisuus. Nämä ilmaispelit ovat olleet suurmenestyksiä mobiilipelialalla ja yritykset saavat tuottoonsa ilmaispelissä tarjottavista lisäpalveluista, jolloin pelaaja voi nopeuttaa pelaamistaan. Maailmalla on tällä hetkellä noin 1.5 miljardia älypuhelinkäyttäjää ja määrä on koko ajan kasvussa, mikä lisää myös mobiilipelaajien määrää tulevaisuudessa. Arvioiden mukaan vuonna 2017 mobiilipelit ohittavat pelikonsolit suurempana bisneksenä arvioi Ben Cousins, Scatterd Entertainmentin toimitusjohtaja. Mobiilipelien parhaat vuodet ovat siis vasta edessä ja DFC Intelligencen arvioiden mukaan pelimarkkinat nousevat viime vuoden 67 miljardista dollarista 82 miljardiin dollariin vuonna 2017. (Pelialan tulevaisuus löytyy ilmaisuudesta 2013; Pelialalle ennustetaan kovaa kasvua 2012.)

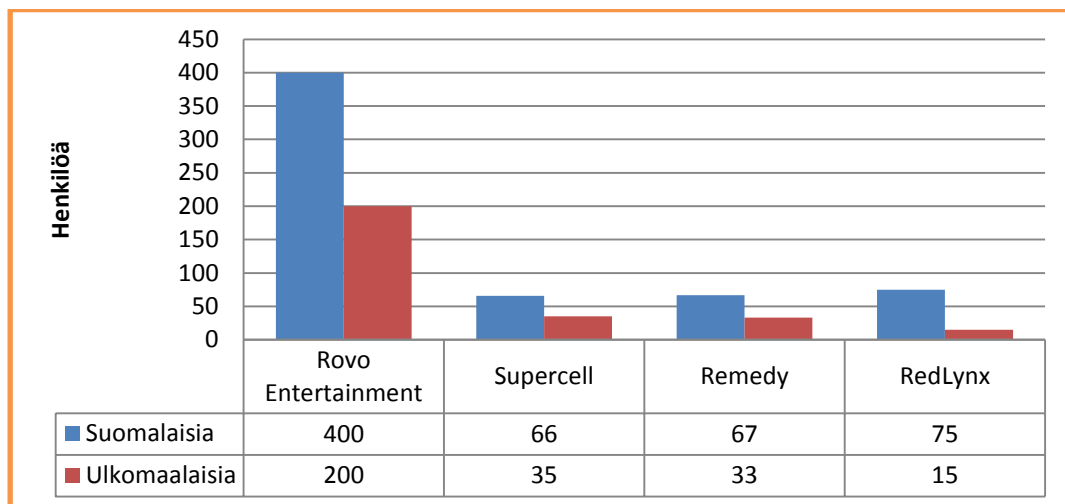
### 3.1.2 Peliteollisuus Suomessa

Pelialankehitys on mennyt Suomessa samalla tavalla kuin muuallakin maailmassa. Peliteollisuus on kasvanut merkittävästi 2000-luvun alusta lähtien ja on ollut suuri osa suomalaista kulttuurivientiteollisuutta. Kasvu voidaan nähdä esimerkiksi pelialan työllistävyyden nousulla. Vuodesta 2004 vuoteen 2013 se on noussut 600 työntekijästä noin 1 800:aan. Pelialan kokonaisliikevaihto Suomessa vuonna 2012 oli jopa 250 miljoonaa euroa ja kesään 2013 mennessä se on jo ylittänyt 500 miljoonan euron rajapyykin. Alla olevassa kuviossa voidaan nähdä henkilöstömäärän kehitys vuodesta 2009 eteenpäin (Kainuu pelialan parhaimmilla pelipaikoilla 2013; Tietoa toimialasta 2013.)



Kuvio 6. Suomalaisen peliteollisuuden työntekijöiden määrän kehitys vuosina 2009–2012. (Tietoa toimialasta 2013)

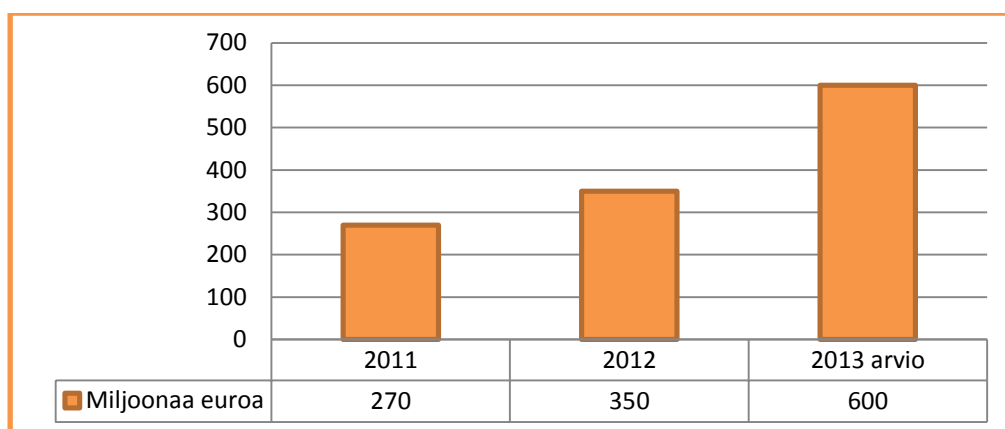
Pelialalla on pulaa osavasta työvoimasta. Kovan kasvuvauhdin takia tarvittaisiin jopa 400 uutta työntekijää vuodessa. Kuitenkin alalla koulutettavien määrä on vuodessa kolmasosan pienempi. Koulutuksen riittämättömyys johtaa valitettavasti myös alan kasvuvauhdin hidastumiseen. Tästä johtuen monet pelialan firmat ovat joutuneet turvautumaan ulkomaiseen työvoimaan. Suomessa peliala työllistää suuren joukon ulkomaalaisia osaajia, saman verran kuin siivousala suhteessa kokoonsa. Esimerkiksi 1800:sta pelialan työntekijästä lähes joka viides on ulkomaalainen. Suomen pelialan yksi menestyjistä Supercellin 101 työntekijästä 35 on ulkomaalaisia. Suomi on tällä hetkellä pelialan kuuma paikka ja monet ulkomaalaiset yritykset perustavat sivutoimistojansa erityisesti Helsinkiin. Kansainvälinen menestys pelirintamalla onkin lisännyt huomiota Suomeen. Kajaanin ammattikorkeakoulun projektipäällikkö Kimmo Nikkanen kertoi Kainuu pelittää ja digittää- seminaarissa syksyllä 2013, että pelialan on laskettu työllistävän vuosikymmenen loppuun mennessä Suomessa jo 8 500 työntekijää. (Peliala huutaa lisää osaajia 2013; Pelialan parhaat ja suuret haluavat Suomeen 2013; Kainuu pelialan parhaimmilla pelipaikoilla 2013.)



Kuvio 7. Suurimpien pelifirmojen työntekijätilastoja. (Pelialan parhaat ja suuret haluavat Suomeen 2013)

Vuonna 2013 Rovio Entertainment on rekrytoinut jo 150 uutta työntekijää. Supercell on rekrytoinut 26 ja Remedy 13 uutta työntekijää. Kasvuvauhdin säilyttämiseksi tarvitaan osaajia niin Suomesta kuin ulkomailtakin. (Pelialan parhaat ja suuret haluavat Suomeen 2013.)

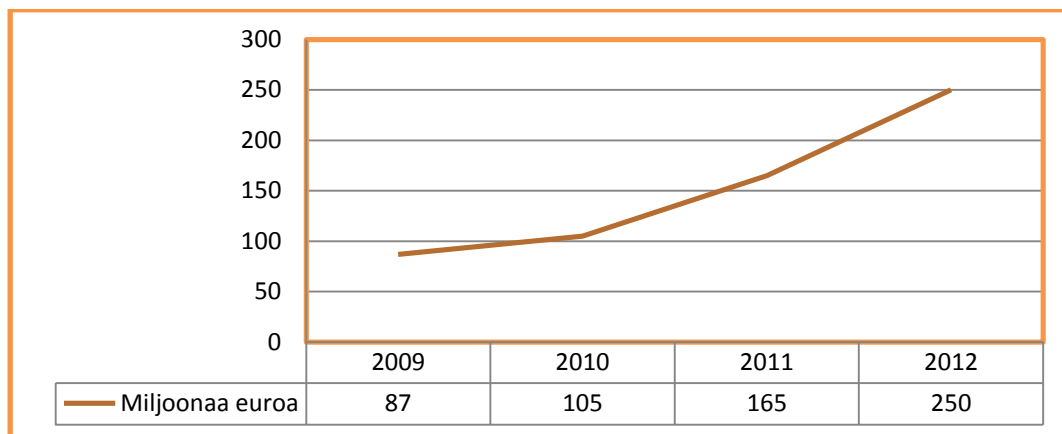
Nykyään 90 % Suomen pelituotannosta menee vientiin. Suomalaisen pelitoimialan kokonaisarvo vuonna 2011 oli 270 miljoonaa euroa ja vuonna 2012 jopa 350 miljoonaa euroa. Vuodelle 2013 kokonaisarvon odotetaan olevan noin 600–800 miljoonaa euroa. Kokonaisarvoon otetaan huomioon oheistuotteet, lisenssimyynti, investoinnit toimialalle ja yrityskaupat. Alla olevasta kuviosta nähdään kokonaisarvon kasvu vuodesta 2011 vuoteen 2012 ja arvio kasvua vuonna 2013. (Tieto toimialasta 2013.)



Kuvio 8. Pelitoimiala kokonaisarvo Suomessa (miljoonaa euroa.) (Tieto toimialasta 2013)



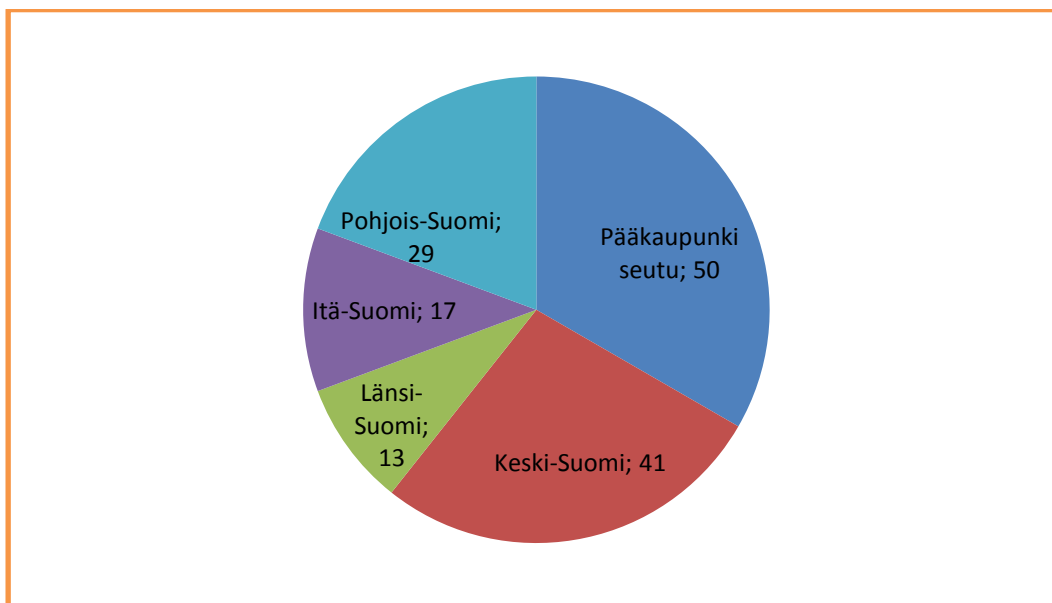
Peliteollisuuden kehitys voidaan nähdä myös liikevaihdon kasvun kehityksestä. Suomalaisen peliteollisuuden liikevaihto on neljässä vuodessa melkein kolminkertaistunut ja vuonna 2012 se oli 250 miljoonaa euroa. Alla olevassa kuviossa voidaan nähdä liikevaihdon kehitys suomalaisessa peliteollisuudessa vuosina 2009–2012.



Kuvio 9. Suomalaisen peliteollisuuden liikevaihdon kehitys 2009–2012 (Tieto toimialasta 2013)

Suomen peliteollisuuden vuosittainen kasvuvauhti on ollut 25,7 % vuosina 2004–2012. Tämä kasvuvauhti on siis nopeampaa kuin globaalin pelimarkkinoiden kehitys. Suomalaisen peliteollisuuden kasvuvauhdin pysyessä samana voi peliteollisuuden liikevaihto olla vuonna 2020 jopa 1.49 miljardia euroa. Vuonna 2013 Suomessa on yli 150 peliteollisuuden yritystä, joista suurin osa keskittyy mobiilipeleihin. Aloittavia peliyrityksiä on paljon ja 40 % suomalaisista peliteollisuuden yrityksistä on perustettu viimeisen kahden vuoden sisällä. (The game industry of Finland 2013.)

Suurin osa peliyrityksistä on keskittynyt pääkaupunkiseudun alueelle, mutta alueellinen kehitys on myös vauhdikasta. Pääkaupunkiseudulla on 34 % suomalaisista pelialan yrityksistä. Peliala ei kuitenkaan vaadi sijainniltaan suuren kaupungin läheisyyttä, joten muutkin alueet ovat alkaneet tukemaan pelialan yrityksiä. Kuviossa 10 nähdään, miten yritykset ovat jakautuneet määrältään Suomessa. (The game industry of Finland 2013.)



Kuvio 10. Peliteollisuuden yritysten jakautuminen Suomessa kpl (The game industry of Finland 2013)

### 3.1.3 Peliteollisuuden keskittymät

Helsinki on Suomen peliteollisuuden keskus ja siellä vaikuttaa Suomen pelialan menestyneimmät yritykset kuten Rovio, Remedy, Supercell ja Grey Area. Pääkaupunkiseudulla on 50 pelialan yritystä ja pelialan opetusta tarjoaa Aalto yliopisto. Helsinki on tällä hetkellä pelialan niin sanottu hot spot niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Lokakuussa 2013 Supercell – peliyhtiö ilmoitti myyvänsä 51 % yhtiöstänsä japanilaiselle teleoperaattori Softbankille ja peliyhtiö Gungholle 1,1 miljardilla eurolla. Peliyhtiö jää perustamisasiakirjan mukaan Suomeen ja pysyy suomalaisena sekä kaikki työpaikat tulevat säilymään. Suurin syy peliyhtiön myynnille on liiketoiminnan kehittäminen sekä yhtiön tavoite olla ensimmäinen oikea globaali peliyhtiö, joka menestyy länsimaiden lisäksi myös Aasiassa. Supercellin kauppa on kaikkien aikojen toiseksi suurin Vivendi Gamesin omistaman Activisionin ja Blizzardin vuoden 2008 yhdistymisen jälkeen. Toiseksi suurin peliteollisuuden keskittymä on Tampereella, missä on 39 pelialan yritystä. Alueen pelialan yritykset työllistävät yli 200 ihmistä ja opetusta tarjoaa Tampereen ammattikorkeakoulu. (The game industry of Finland 2013; Ensin Nokia, nyt Supercell 2013; The game industry of Finland 2013.)

Muita nousevia peliteollisuuden keskittymiä on Kotka, jossa on yli 16 pelialan yritystä. Yritykset työllistävät Kotkan ja Lappeenrannan alueella yli 100 työntekijää. Oulussa on melkein 30 peliteollisuuden yritystä, joista osa on pelinkehittämiseen keskittyneitä yrityksiä sekä peliyrityksiä. Menestystarinoita Oulussa on muun muassa SignOn.fi, Spinfy ja Fingersoft. Oulun ammattikorkeakoulu tarjoaa pelialan koulutusta. (The game industry of Finland 2013.)

Pohjois-Karjala on myös yksi nousevista pelialan alueista ja siellä on yli 10 vasta käynnistettyä peliyritystä. Alueen opetustarjonta tarjoaa korkealaatuista opetusta peligrafiikasta ohjelmointiin. Pohjois-Karjalassa aloitettiin ensimmäisenä Suomessa täysimittainen pelialan opetus Outokummun ammattikoulussa. Tällä hetkellä peliopetusta on myös tarjolla Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulussa ja lyhyitä opintojaksoja on tarjolla myös Itä-Suomen yliopiston tietojenkäsittelyn laitoksessa. (The game industry of Finland 2013.)

Kouvolan alueella on tapahtunut merkittävä muutos peliteollisuuden kehityksessä jo yhdessä vuodessa. Yhdessä vuodessa pelialan yrityksiä on noussut nolasta yli kymmeneen. Kouvolassa perustettiin ensimmäinen ylemmän tutkinnon peliteollisuuden koulutus, missä ollaan erittäin läheisissä tekemisissä peliteollisuuden kanssa. Alueellisesti Kouvola on hyvä sijainniltaan pelialan keskittymille, sillä Pietariin on vain kahden tunnin matka ja Helsinki-Vantaan lentokentälle vain puolentoista tunnin matka. Tämä mahdollistaa nopeat kansainväliset yhteydet kasvavalle pelialan yritykselle. (The game industry of Finland 2013.)

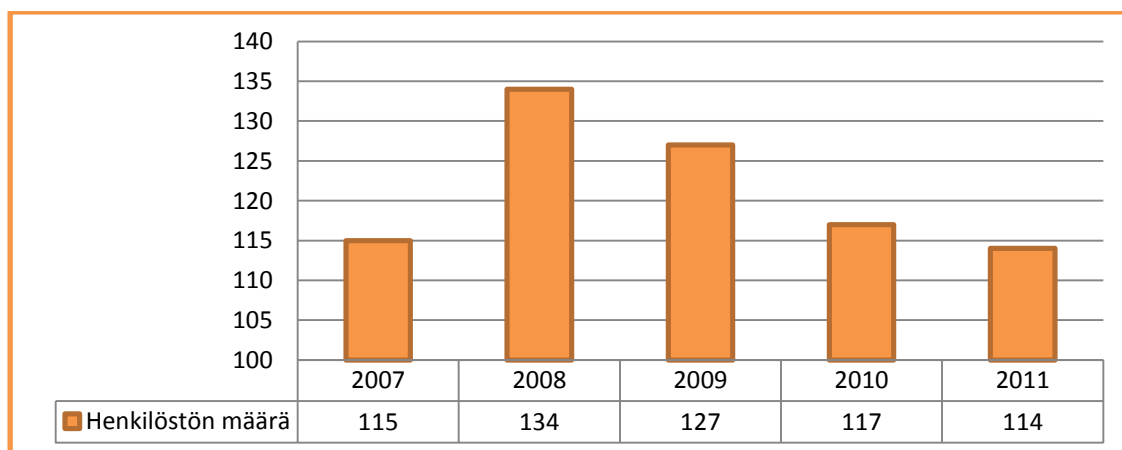
Turussa on yksi kovimmin kasvamista peliteollisuuden keskittymistä. Vuonna 2009 Turussa oli vain yksi pelialan yritys ja vuonna 2012 niitä oli jo 15. Turussa on myös kolme korkeampaa koulutusta tarjoavaa oppilaitosta. Turussa on paljon alueellista tukea tarjolla Turun tie-depuistossa. Turusta on noussut yksi kevään 2013 ladatuimmista ilmaispeleistä Googlen Play kaupassa Tribeflame Oy:n Benji Bananas. (The game industry of Finland 2013.)

#### 3.1.4 Kajaani (Kainuu)

Kajaanissa on Suomen laajin pelialan koulutus. Kajaanin ammattikorkeakoulussa painotetaan työelämäläheisyyttä ja opiskelijoilla on paljon aikaa tehdä omia peliprojekteja. Kajaanissa pelialan opiskelijat voivat erikoistua peliohjelmointiin, - suunnitteluun, - grafiikkaan ja ääni-tuotantoon tai tuottamiseen. Kajaanissa voi opiskella pelialaa tradenomikoulutuksen ja

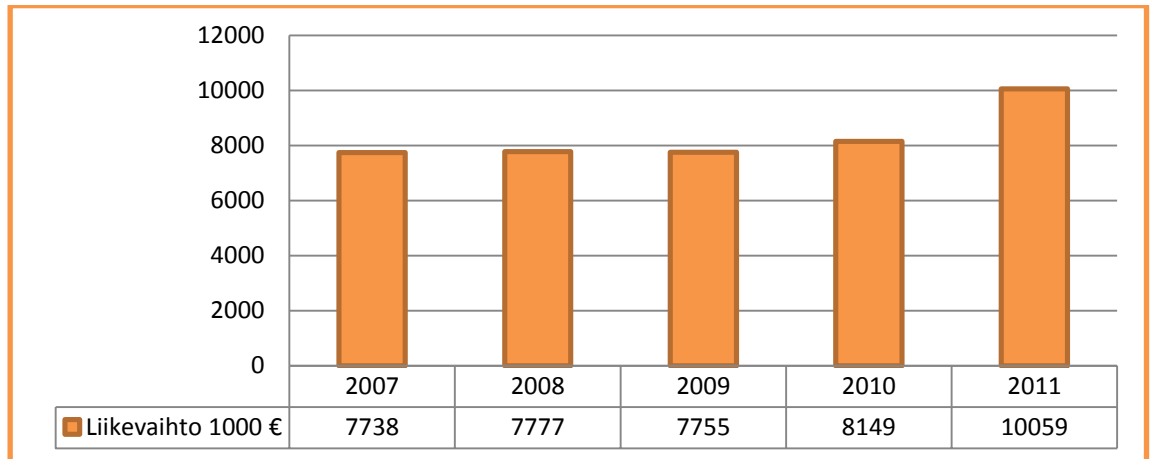
vuoden 2012 syksystä lähtien tietotekniikan insinöörikoulutuksen kautta. (Peliala- haaveesta ammatiksi 2013; Peliala palkkaa satoja osaajia 2013.)

Kainuun alueella ei ollut aiemmin ollenkaan pelialan yrityksiä, mutta kasvuvauhti on ollut nopeaa. Suomessa lasketaan olevan noin 150 pelialan yritystä ja Kainuussa arvioidaan olevan noin 15 prosenttia Suomen pelialan yrityksistä. Lisäksi Kainuussa on noin 200 pelinkehittäjää. Kajaanin ammattikorkeakoulu on pelialan koulutuksellaan saanut aikaan jo 15 alan yritystä, jossa on töissä 120 työntekijää. Kajaanissa on tällä hetkellä 23 pelialan yritystä. Kimmo Nikkasen (Kainuu Gaming Cluster hankkeen projektipäällikkö) mukaan Kajaanin ammattikorkeakoulun tavoitteena on vuoden 2014 loppuun mennessä saada alalle 40 uutta yritystä. Kehityksessä pyritään ottamaan mukaan myös elokuvat, koska pelit ja elokuvat tukevat toisiaan. (Kavio 2013; Pelialalla paiskitaan oikeita töitä 2013; Kainuu pelialan parhaimmilla pelipaikoilla 2013.)



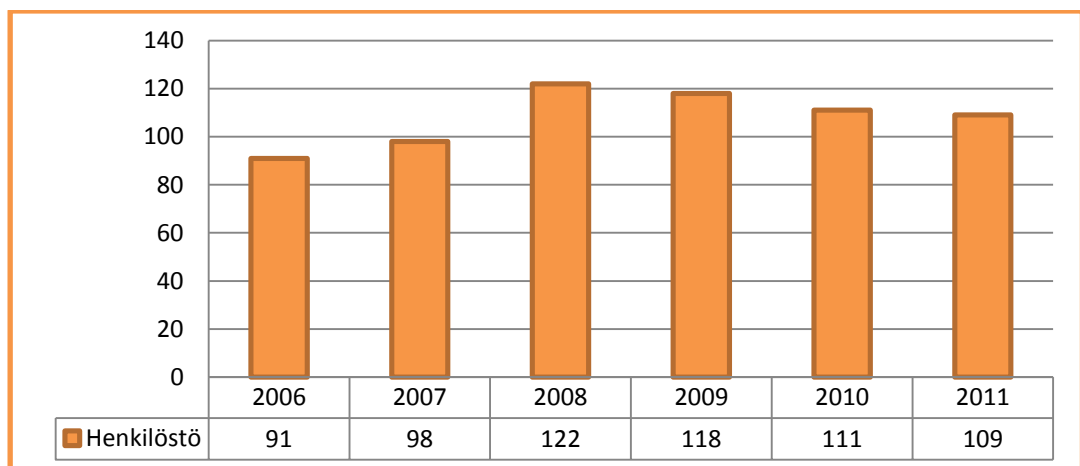
Kuvio 11. Henkilöstö määrän kehitys Kainuussa: Ohjelmistot konsultointi ja siihen liittyvä toiminta (Tilastokeskus 2013)

Kuviossa 11 on toimialaluokituksen mukaisesti ohjelmistot, konsultointi ja siihen liittyvä toiminta, johon lukeutuu myös peliala. Kuviosta voidaan nähdä miten vuoden 2008 talouskriisi on vaikuttanut koko toimialaan ja sen kehitykseen.



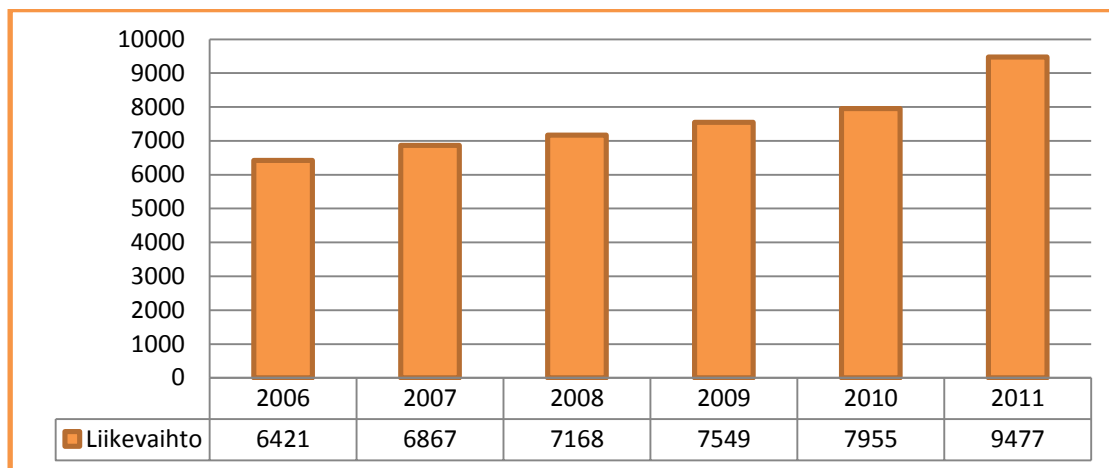
Kuvio 12. Liikevaihdon kehitys 2007–2011 Kainuussa: ohjelmistot, konsultointi ja siihen liittyvä toiminta (Tilastokeskus 2013)

Kuviosta 12 nähdään, että talouskriisi vaikutti henkilöstö määriin, on liikevaihto noussut vuonna 2011 selvästi taantumaa edeltävää vuoden 2007 liikevaihtoa suuremmaksi.



Kuvio 13. Henkilöstön kehitys Kainuussa: Ohjelmistojen suunnittelu ja valmistus (Tilastokeskus/Yritys- ja toimipaikkarekisteri, Toimialaluokitus TOL 2008)

Ohjelmistojen suunnitteluun ja valmistukseen lasketaan pelien suunnittelu ja valmistus. Henkilöstön määrä on kasvanut vuodesta 2006 vuoteen 2011melkein 20 henkilöllä.



Kuvio 14. Liikevaihdon kehitys (liikevaihto 1000 €) Kainuussa: Ohjelmistojen suunnittelu ja valmistus (Tilastokeskus/Yritys- ja toimipaikkarekisteri, Toimialaluokitus TOL 2008)

Kuviosta 14 nähdään, että liikevaihto on kasvanut vuodesta 2010 vuoteen 2011 huomattavasti. Peliyritysten määrän kasvu on osaltaan vaikuttanut ohjelmistojen suunnittelun ja valmistuksen liikevaihdon kehitykseen Kainuussa vuonna 2011.

Kainuussa pelialaa on lähdetty tukemaan Kavio Cluster projektilla 2013, missä pyritään nostamaan kainuulainen peliala kansainvälisesti tunnetuksi pelikeskittymäksi. Kavio Cluster on ympäristö, joka mahdollistaa ja kehottaa pelialan yrityksiä siirtymään kovempaan kilpailuun globaaleilla markkinoilla Cluster verkon avulla. Kavio Cluster hyödyntää pelialan yrityksiä sekä aluepolitiikkaa. Clusterin sisällä olevat yhtiöt voivat osallistua yhteistoiminnallisiin verkostoihin ja tehdä myös yhteistyötä clusterin sisällä ja ulkopuolella niin kansainvälisesti kuin paikallisesti. (Kavio 2013; Pelialalla paiskitaan oikeita töitä 2013.)

Kavio Clusterin tavoitteena on kehittää ja auttaa pelinkehittäjiä tuottamaan korkealaatuisia pelejä Kajaanissa. Kavio Cluster muodostuu pelialan yrityksistä ja osaajista, Kainuun maakunnallisen elinkeinotoiminnan kehittämisyhdistyksen Kainuun Etu Oy:stä, Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialankoulutuksesta, Innovan esihautomosta, Kavion Bootcampistä ja Kajaanin kaupungista. (Kavio 2013.)

Kavio Bootcamp on Intotalon valmennusohjelma, joka on suunnattu pelialan ammattilaisille ja sellaisille henkilöille, jotka ovat kiinnostuneita siirtymään peliteollisuuteen suoralla liiketalouden opastuksella. Noin 96 eri alan yritystä ja osaajaa ovat ottaneet osaa samankaltaisiin ohjelmiin Intotalolla. Intotalo on kajaanilainen yrityspalveluja tarjoava konsultointiyritys.

Pelialalle keskittyvä Bootcamp antaa alkavalle pelialan yrittäjälle paljon apua markkinoinnista tuotekehitykseen ja esiintymistaitojen parantamiseen. Bootcampin avulla voi myös luoda uusia verkostoja peliteollisuuteen ja muihin vastaaviin teollisuuden aloihin. Bootcampin avulla saadaan paljon apua ammattilaisilta omien ideoiden kehittämiseen ja oman osaamisen parantamiseen. Bootcamp kokosi 11 alan ammattilaista viideksi kuukaudeksi ja näistä syntyi kolme uutta yritystä. Kaksi yritystä keskittyy pelien tekemiseen ja yksi tuottamaan pelialan asiantuntijapalveluita. (Bootcamp 2013; 2013/10/24 Pelialan opiskelijoita kannustetaan yrittäjyyteen.)

Kajaanin ammattikorkeakoulussa on pelialan opiskelijoille tarkoitettu Kajak Games Osuuskunta, joka on pelialan opiskelijoiden vetämä. Osuuskunta mahdollistaa opiskelijoiden peliprojektien kaupallisen julkaisun, jolloin opiskelijan ei itse tarvitse miettiä yrityksen perustamista, paperitöitä tai veroja. Osuuskunta auttaa myös halukkaita opiskelijoita perustamaan omaa yritystään ja tarvittaessa tarjoaa opiskelijoille alihankintatöitä. (Kajak Games Osuuskunta 2013.)

Yksi osuuskunnan kautta julkisuuteen noussut peli on Strarcrossed 2D tasoloikkapeli, missä haaksirikkoutunut astronautti tulee ohjata kotiplaneettaan raketinheittimen avulla. Alun perin opiskelijaryhmä Kind of a Big Deal osallistui pelillään Dare to be Digital kilpailuun ja pitkän matkan kautta voitti BAFTA palkinnon Ones to Watch kategoriasta. Ones to Watch kategoria palkitsee lupaavia pelintekijöitä. Tämä oli toinen kerta kun suomalainen peli on palkittu BAFTA gaalassa. Ensimmäinen voitto tuli vuonna 2001 Remedyn Max Payne pelille kun se voitti parhaan PC-pelin Baftan. (Peliprojektit 2013; Suomalaisopiskelijoiden peli voitti 2013.)

### 3.2 Elokvateollisuus

Elokvateollisuuden osuudessa keskitytään sen kehittymiseen ja kehitysnäkymiin. Sen lisäksi keskitytään siihen, miten kuvauspaikat valitaan ja kuinka suuri valta suuryhtiöillä on elokuvan saamalle näkyvyydelle. Suomen elokuva-alan kehityksestä ja kasvusta kerrotaan tilastolliselta kannalta. Kainuun osuudessa kerrotaan alueen koulutusmahdollisuuksista, kuvatuista elokuvista ja tilastollisesti audiovisuaalisen klusterin kehityksestä.

Elokuvateollisuus on maailman johtavin viihdeteollisuuden ala ja vuonna 2012 elokuvateollisuuden kokonaismyynti oli 84 miljardia dollaria. Suurin osa kansainvälisen elokuvateollisuuden tuotannosta on muutamien suuryhtiöiden käsissä. Yleisesti kansainväliset viihdemarkkinat voidaan jakaa Eurooppaan, Aasiaan ja Yhdysvaltoihin. (Pettersson 2007.)

Elokuvateollisuudessa on kustannussyistä yleistä kuvata elokuvia kaukana niistä paikoista, johon elokuvan tapahtumat sijoittuvat. Esimerkiksi Yhdysvaltalaisia elokuvia kuvataan paljon Itä-Euroopassa ja televisiosarjoja Kanadassa. Tämä hyödyttää erityisesti paikallista taloutta, koska elokuvaan otetaan paikallisia työskentelemään esimerkiksi avustajina ja koko elokuvan kuvausryhmä käyttää alueen palveluita kuten kauppoja ja hotelleita. (Pettersson 2007.)

Suuryhtiöt määräävät paljon, jos haluaa elokuvalleen suurta näkyvyyttä. Tällöin elokuva tulee levittää jonkin suuryhtiön kautta, jolloin se ottaa osan tuotoista. Riskin ottavat elokuvanteossa niin sanotut alihankkijat, jotka ovat vastuussa elokuvan teosta eli tuotannosta. Isompi yritys taas on studio, joka hoitaa elokuvalle yleisön. Ulkoistaminen on todella yleistä elokuvateollisuudessa. Ulkoistamista voi tapahtua niinkin pitkälle, että alkuteksteistä vastaa erillinen yritys. (Pettersson 2007.)

Suuryhtiöiden valta on siinä, että niillä on varaa tuottaa megaspektaakkeleja, joita ei olisi mahdollista tuottaa vain yhden maan markkinoille. Tällä valtaroolilla on myös negatiiviset puolensa, sillä se tukahduttaa paljon luovuutta. Suuryritykset eivät lähde tuottamaan elokuvia ellei mahdollisuus rahan tekoon ole varmaa. (Pettersson 2007.)

Elokuvan ja televisioiden elinkaari on vähän erilainen. Elokuvat päätyvät ensin teattereihin ja sitten DVD:lle ja lopulta televisioon. Kuitenkin vain viidennes elokuvien kokonaistuotannosta saadaan teattereista. Esimerkiksi suomalainen elokuva saa suurimman osan katsojistaan siinä vaiheessa kun se esitetään televisiossa. Televisiosarjat taas menevät suoraan televisioon ja sen jälkeen DVD:lle. (Pettersson 2007.)



Elokuva-alan kehitykseen vaikuttaa paljon erilaiset toimialakohtaiset muutokset. Elokuvia katsotaan ja tehdään nykyään enemmän ja niiden saatavuus on helppoa, koska elokuvia voi katsoa erilaisten päätelaitteiden kautta. Kaikki elokuvatuotanto, jakelu ja esittäminen ovat muuttumassa digitaalisiksi. Digitointi mahdollistaa sen, että elokuvan ensi-ilta on nähtävillä samaan aikaan ympäri maailmaa. Ihmiset voivat nykyään katsoa elokuvia kotonaan erilaisten suoratoistopalveluiden kautta, mikä lisää ihmisten vapautta omaan ajankäyttöön. (Elokuva-ala 2013.)

Maailman elokuva ja viihdeteollisuuden uskotaan nousevan vuoteen 2017 mennessä 139 miljardiin dollariin. Kasvun syynä on kasvava verkon ja mobiilin kautta tapahtuva elokuvien jakelu, halvemmat pääsymaksut ja hallituksen aloitteet kehittyvissä maissa. Internetin ja mobiilin kautta tapahtuvan elokuvien jakelun uskotaan oleva kaikista vauhdikkaimmin kasvava sektori elokuvateollisuudessa tulevaisuudessa. (Research and Markets 2012–2017, 2012.)

Valtaosa Euroopassa katsotuista elokuvista on amerikkalaisia. Elokuvateattereissa katsotuista elokuvista 70 % on amerikkalaisia ja 30 % kotimaisia tai eurooppalaisia. Elokuvatuotanto on Euroopassa laajaa, mutta vienti Euroopan Unionin sisällä ja muualle ei ole riittävästi kehittynyt. Globaali elokuvateattereissa käyminen kasvoi vuonna 2012 maailmanlaajuisesti 5 %. Maailmanlaajuisesti elokuvalippujen myynti oli 34,7 miljardia dollaria vuonna 2012 ja kasvoi edellisestä vuodesta 6 %. (Research and Markets 2012–2017, 2012; Global box office hit 34.7 bn in 2012, 2013.)

### 3.2.1 Elokuva-ala Suomessa

Suomalainen elokuva nauttii kasvun vuosista niin kansainvälisesti kuin kotimaassakin. Vahvana alana ovat suomalaiset dokumenttielokuvat ja kasvavana alana ovat animaatioelokuvat. Elokuvien kehittymiseen vaikuttaa paljon niiden saama taloudellinen tuki. Se vaikuttaa elokuvan tarjonnan laatuun, laajuuteen, kansainväliseen menestykseen, alan kehitykseen ja työllisyyteen. (Elokuva-ala 2013.)

Kotimaisten elokuvien elokuvalippujen myynti oli vuonna 2012 melkein 2.4 miljoonaa lippua. Kotimaisten elokuvan kasvun suosion syynä voidaan pitää sitä, että elokuvia tulee paljon erilaisille katsojaryhmille, jolloin voidaan saavuttaa isompia lippumyyntejä. Kotimainen

katsojaosuus oli 28 %, mikä on suurin nykyisellä katsojatilastojen kaudella. Verrattaessa kansainvälisesti, Suomessa kotimaisten elokuvien osuus kaikista elokuvakäynneistä oli yli kaksi kertaa korkeampi kuin muissa Euroopan maissa, joissa osuus on keksimäärin 13 %. Yhteensä elokuvissa kävi 8.4 miljoonaa ihmistä vuonna 2012, mikä on viimeksi saavutettu vuonna 1983. (Suomalainen elokuva porskuttaa miksi? 2013.)

Suureen kasvuun on vaikuttanut paljon laajentunut kotimainen elokuvatarjonta, hyvä ohjelmisto ja elokuvien levityksen digitalisoituminen elokuvateatterissa. Suomessa on vuoden 2012 loppuun mennessä 95 % digitaalisia elokuvateattereita, mikä mahdollistaa nopean levityksen ja ensi-illat samalla viikolla kuin isoissa kaupungeissa. (Vuoden 2012 elokuva tilastot julkistettu 2013.)

Suurin osa suomalaisista tavoitetaan television kautta, kun esitetään kotimaisia elokuvia. Katsojamäärät ovat nousseet erityisesti dokumenttielokuvissa. DVD ja Blu-ray tallenteiden kokonaisliikevaihto laski nyt neljä vuotta peräkkäin ja vuoden 2008 tasosta laskua tuli 35 %. Kasvavana olivat Blu-ray tallenteet, joiden liikevaihto nousi 10 % ja vuokraus taas 52 %. Kotimaisen elokuvan ulkomainen levitys kasvoi ja suomalaisia elokuvia esitettiin yli 460 tapah- tumassa ulkomailla. Kolme suomalaista elokuvaa ylitti kansainvälisessä elokuvalevityksellä miljoonan katsojan rajan. Esimerkiksi Aki Kaurismäen elokuva *Le Havre* sai toisena esitysvuonna 2012 yli 1.5 miljoonaa katsojaa. (Elokuvavuosi 2012 Facts and Figures.)

Suomen elokuvasäätiön tukimäärärahat nousivat noin 3 % vuonna 2012. Erityisesti pienen budjetin elokuvat saivat entistä useammin tukea ja esikoisohjaajia oli kahdeksan vuonna 2012. Vuonna 2012 Suomen elokuvassäätiön tukirahat olivat noin 27 miljoonaa euroa ja varat saadaan kokonaisuudessaan veikkausvoittovaroista. Tukea voi hakea Suomessa muun muassa rekisteröidyt tuotantoyhtiöt, ammattimaiset fiktio- ja dokumenttikäsikirjoittajat, elokuvien levitysyhtiöt ja elokuvateatterit. Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus (AVEK) tukee elokuvien ja dokumenttielokuvien sekä mediataiteen tuotantoja. AVEK antaa tukea myös av-alan jatko- ja täydennyskoulutuksiin, kulttuurivientiin sekä erilaisten tapahtumien järjestämiseen. (Suomen elokuvasäätiön tukitoiminta 2013; Tuen hakeminen 2013.)

Yhden elokuvahankkeen toteuttamiseen vaaditaan paljon työntekijöitä kymmenistä jopa satoihin. Elokuvan kuvauspaikalla voidaan olla useista päivistä viikkoihin ja työntekijät

hyödyntävät paikallisia palveluita. Kun elokuva myöhemmin julkaistaan, se voi tuoda kuvaus alueelle paljon matkailutuloja. Alueen lisäksi se myös työllistää elokuva-ammattilaisia ja koko maata. Monet kaupungit Suomessa kuten Joensuu, Rovaniemi ja Kokkola ovat tarjonneet erilaisia houkuttimia tuotantojen saamiseksi alueellensa. Tällaisia houkuttimia on esimerkiksi tilojen tarjoaminen ilmaiseksi tai houkuttelevaan hintaan. Tärkein syy kuvauspaikan valinnalle on kuitenkin alueellinen tuotantotuki. (Suomalaisen elokuvan tavoiteohjelma 2011–2015; Marko Röhr ja elokuvan tila 2012.)

Italiassa ja Itävallassa tehtiin selvitys, jonka mukaan alueen tekemä sijoitus elokuvan tuotantoon palautuu alueelle takaisin vähintään kaksinkertaisena, mutta jopa 20-kertaisena. Kun audiovisuaalinen tuotanto valitsee kuvausmaata ja paikkaa, valinta perustuu paljolti siihen, mitä alue voi tarjota taloudellisesti tuotannolle. (Suomalaisen elokuvan tavoiteohjelma 2011–2015.)

Kilpailua on paljon Euroopan Unionin sisällä tuotantojen houkuttelemisessa. Esimerkiksi Ranskassa ja Italiassa on omat kannustinjärjestelmät, jossa elokuvan tuotantoyhtiö saa tietyin ehdoin 20–28 % hyödyn. Ranskassa on arvioitu, että järjestelmän kautta saadaan ensimmäisenä vuonna valtiolle tuottoja yhteensä 100 miljoonaa euroa ja seuraaville vuosille 200–250 miljoonaa euroa. (Suomalaisen elokuvan tavoiteohjelma 2011–2015.)

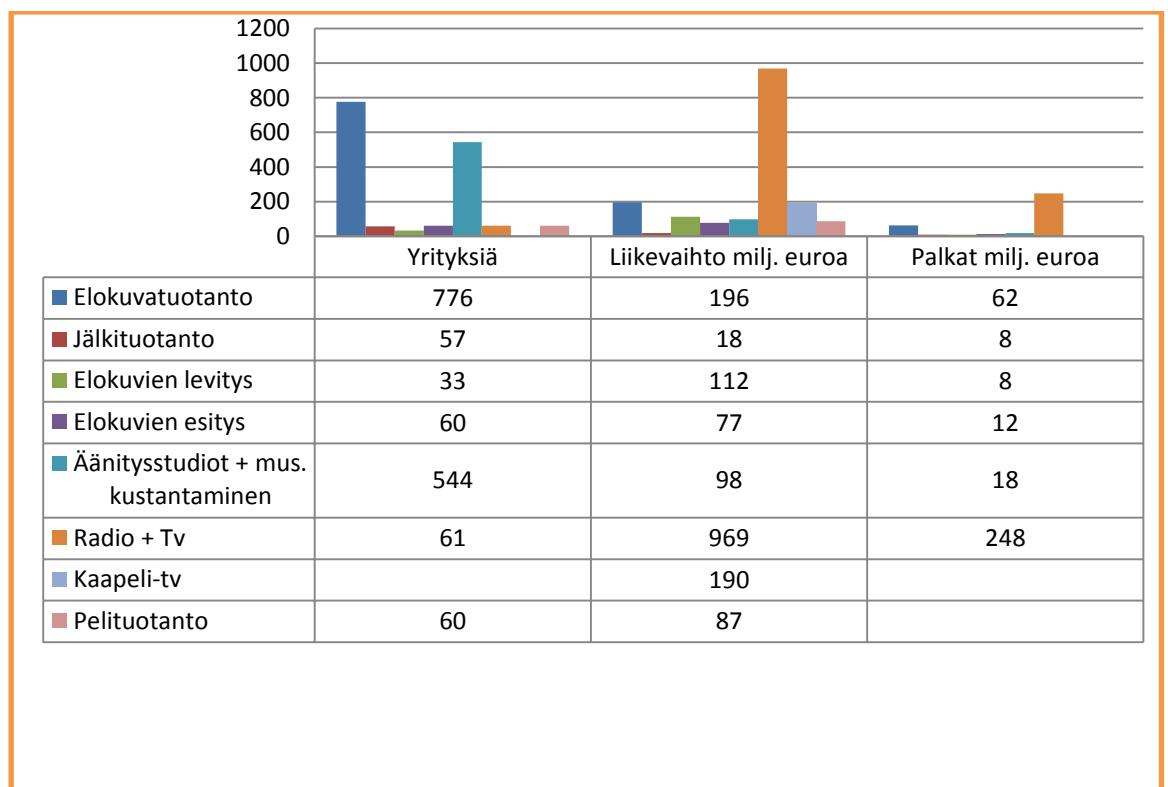
### 3.2.2 Elokuvamatkailu

Elokuvamatkailun merkitys on kasvanut paljon viime vuosina ja aiheesta on tehty paljon tutkimuksia. Elokuvat ovat koko maailmassa tärkeä osa ihmisten vapaa-ajanviettoa, mikä lisää kiinnostusta päästä myös tutustumaan elokuvien kuvauspaikkoihin ja kuvauksiin. Elokuvamatkailun vauhdittajana on ollut Taru Sormusten Herrasta – elokuvien valtava suosio. Uuden-Seelannin matkailu kasvoi merkittävästi, kun kehitettiin markkinointimateriaalia, missä yhdistyi elokuvien tapahtumat ja paikat alueella. Uuden-Seelannin elokuvakomissaarin mukaan Taru Sormusten herrasta trilogia sekä Hobitti -elokuva tuo alueelle vuosittain noin 47 000 ihmistä. (Kurkistus kulisseihiin 2011; Elokuvamatkailun rikkaat mahdollisuudet 2013.)

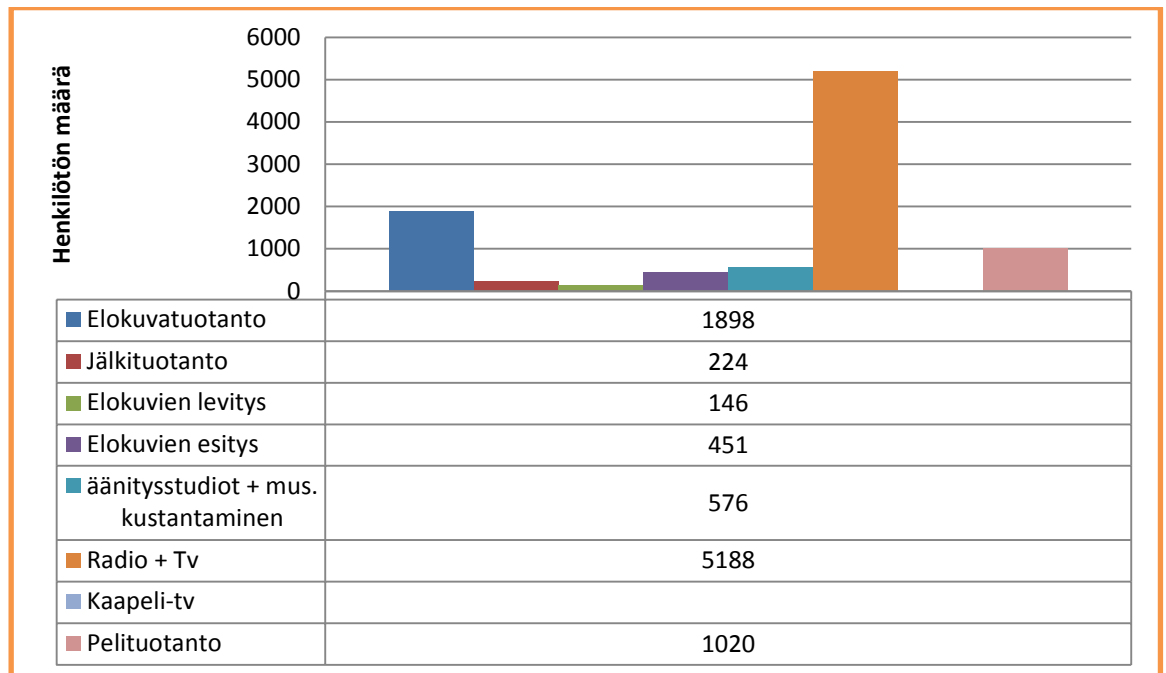
Iso-Britanniassa vuonna 2004 tehdyn tutkimuksen mukaan matkailijoista kahdeksan kymmenestä valitsi kohdemaansa elokuvista. Myös joka viidennes suunnitteli matkaa suosikkielokuvansa kohteeseen. Pelkästään Iso-Britanniassa elokuvamatkailun arvo oli 1,6 miljardia puntaa Connelin & Mayerin vuonna 2009 julkaiseman (Balamory revisited: An evaluation of the screen tourism destination-tourist nexus) tutkimuksen mukaan. (Kurkistus kulisseeihin 2011.)

### 3.2.3 Audiovisuaalisen klusterin kehitys Suomessa

Audiovisuaalisen klusterin suurin ala on televisio yhdessä radion kanssa, mikä on yli puolet audiovisuaalisen klusterin työllisyydestä ja liikevaihdosta Suomessa. Elokvatuotannon osuus on taas audiovisuaalisen klusterin työllisistä noin viidennes, mutta liikevaihto on vain kymmenesosa. (Lama liippasi elokuva-alaakin 2011.)



Kuvio 15. Audiovisuaalinen klusteri 2009 Suomessa: Yritykset, Liikevaihto ja Palkat (Tilastokeskus 2013)



Kuvio 16. Audiovisuaalinen klusteri 2009 Suomessa: Henkilöstö (Tilastokeskus 2013 )

Vuonna 2009 audiovisuaalisen klusterin yrityksiä oli 1 591 kappaletta ja henkilöstöä yhteensä 9 503 kappaletta. Liikevaihto oli vuonna 2009 audiovisuaalisessa klusterissa 1 747 miljoonaa euroa ja palkat yhteensä 356 miljoonaa euroa. Elokvateollisuuden yritykset ovat pieniä yleensä vain yhden tai kahden hengen yrityksiä. Vuonna 2009 alalla oli vain neljä 50 henkeä työllistävää koko-aikaista yritystä. (Lama liippasi elokuva-alaakin 2011.)

### 3.2.4 Elokuva-ala Kainuussa

Kainuussa on kuvattu merkittäviä elokuvia ja dokumentteja. Vuonna 1998 Kainuussa kuvattiin Rukajärventie, mikä oli merkittävä elokuva Kainuulle ja suuri menestys elokuvateattereissa. Kainuun ammattiopisto pyrkii kehittämään elokuva- ja mediatuotantojen tekijöille tarjottavia palveluita, sekä saada Kainuuseen tuotantoja. (Karvonen 2013.)

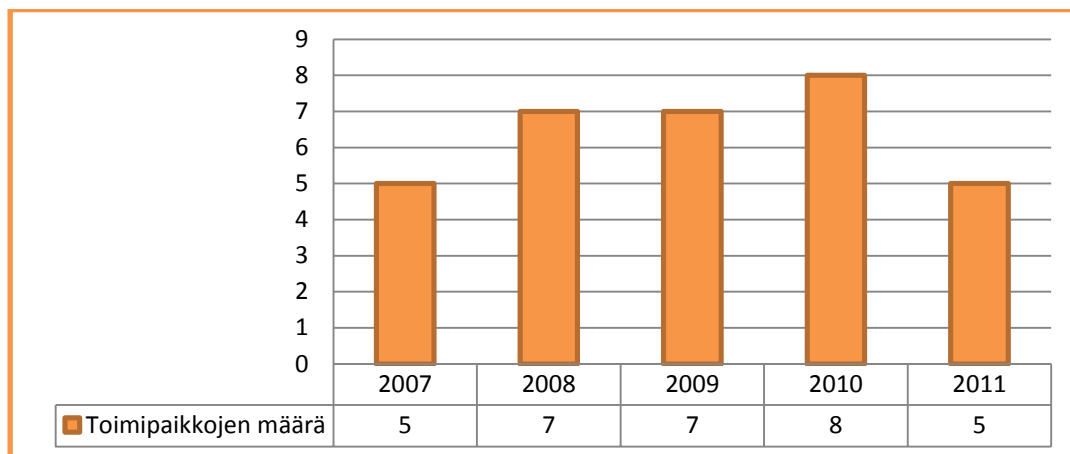
Muita Kainuussa kuvattuja elokuvia on muun muassa dokumenttielokuva Joutilaat (2001), Etulinjan edessä (2004) ja Rölly ja Metsänhenki (2001.) Kainuu on alueeltaan hyvä paikka elokuvien ja dokumenttien kuvaamiseen, sillä Kainuussa löytyy monipuolista maisemaa.

Kainuulaista ammattiosaamista on myös kehuttu, kun elokuvien tuotannossa on käytetty Kainuulaisia avustajia ja muita osaajia. (Karvonen 2013.)

Ongelmana Kainuussa on alueellisen tuotantotuen puute. Turun seudun kehittämiskeskusten julkaisussa Road trip suomalaisiin luoviin keskuksiin, haastateltiin elokuvatuottaja Marko Röhriä, joka on tehnyt elokuvia Kainuussa. Hänen mukaansa ” teimme viisi elokuvaa Kainuussa, muun muassa Rukajärven tien, Rölli ja metsänhengen ja Lupauksen, ja veimme sinne paljon osaamista. Osaaminen on siirretty, mutta rahoituksen puuttuessa mitään uutta siellä ei kannata tehdä. Jos rahoitus ei kompensoi alueelle siirtymisen kuluja, pysyviä asioita ei synny. Virkamiehistöä ei kannata ylläpitää projekteilla ja hankkeilla, jotka eivät tähtää pysyvien tuotantorakenteiden syntyyn. Rahoituspanostus itse elokuvan tekemiseen tuo itsensä takaisin viisin–kuusinkertaisesti kuvausalueelle jäävänä rahana. Leffasektorin voisi siis tässä maassa ottaa haltuun pienellä panostuksella, alueiden koordinoinnilla ja erikoistumisella.” (Marko Röhr ja elokuvan tila 2013.)

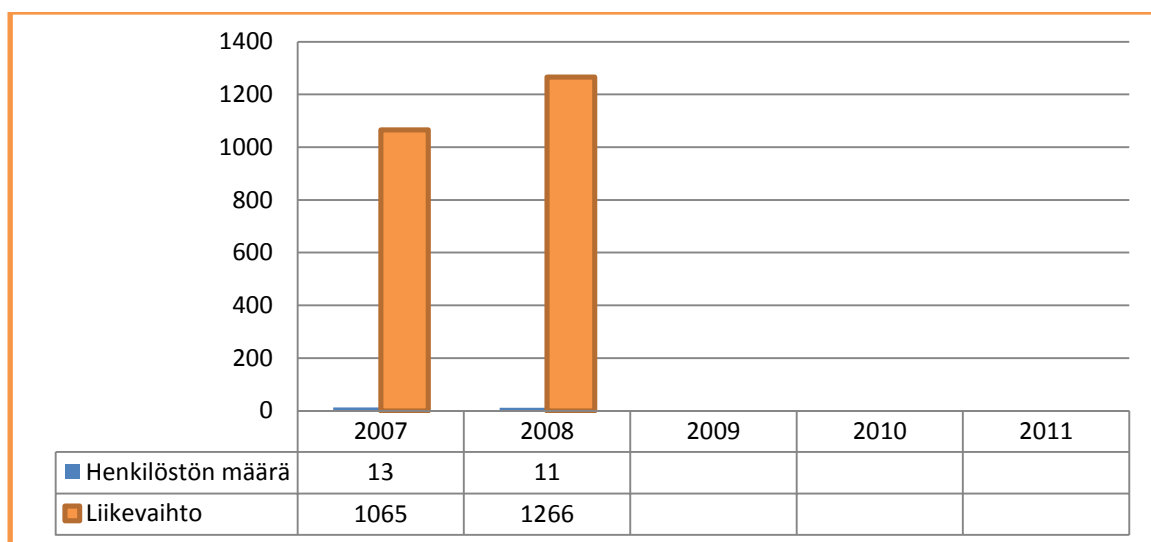
Cloud Berry Services – Elokuva ja media Kainuussa hanke aloitettiin 1.1.2013 ja kestää 31.12.2014. Hankkeen tavoitteena on Cloud Berry Services – Elokuvan ja median palvelukeskuksen kautta tarjota Kainuun alueella tehtäville mediatuotannoille palveluita. Kainuuta mainostettiin hyvänä kuvauspaikkana Cannesin Filmifestivaaleilla, missä esitettiin lyhytelokuva The North, joka on kuvattu entisen Oulun läänin alueella. Elokuvan avulla osoitetaan, kuinka hyvä kuvauspaikka miljööltään Kainuu ja Oulun seutu on erilaisille elokuvatuotannoille. (Cloudberry Services 2013; Heikura 2013.)

Kainuussa on tarjolla Kainuun Ammattiopistossa Audiovisuaalisen viestinnän koulutusta, johon kuuluu painotuotteet, elokuvat, video-, radio ja tv-ohjelmat sekä uusmediatuotteet, joihin lukeutuu verkkosivut, multimedia, pelit ja mobiilipalvelut. Kainuu on hyvä paikka erilaisille mediatuotannoille, koska alueella on paljon alan osaajia. (Audiovisuaalisen viestinnän koulutukset 2013.)

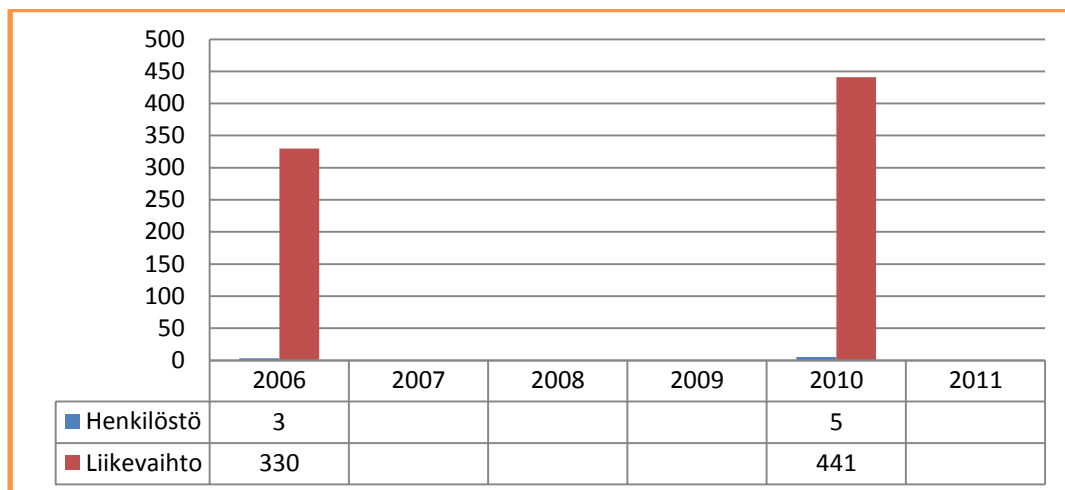


Kuvio 17. Toimipaikkojen määrän kehitys 2007–2011 Kainuu: Elokuva-, video- ja televisio-ohjelmatuotanto, äänitteiden ja musiikin kustantaminen (Tilastokeskus 2013)

Toimipaikkojen kehitys kuviossa 17 on ollut vuoden 2010 jälkeen laskusuunnassa. Vuodesta 2010 vuoteen 2011 mennessä toimipaikkoja väheni kolme. Kuviossa 18 on elokuva-, video- ja televisio-ohjelmatuotantojen, äänitteiden ja musiikin kustantamisen henkilöstön ja liikevaihdon kehitys 2007–2011. Vuosilta 2009–2011 Tilastokeskus on salannut tiedot.



Kuvio 18. Henkilöstön ja liikevaihdon kehitys (liikevaihto 1000 €) Kainuussa 2007–2011: Elokuva-, video ja televisio-ohjelmatuotanto, äänitteiden ja musiikin kustantaminen (Tilastokeskus 2013)



Kuvio 19. Henkilöstön ja liikevaihdon kehitys (liikevaihto 1000 €) Kainuussa: Elokuvien, videoiden ja televisio-ohjelmien tuotanto (Tilastokeskus/Yritys- ja toimipaikkarekisteri. Toimialaluokitus TOL 2008)

Kuviosta 19 nähdään elokuvien, videoiden ja televisio-ohjelmien tuotannon kehitys Kainuussa vuosina 2006–2011. Tilastokeskus on antanut tiedot vain vuosilta 2006 ja 2010.

### 3.3 Muut luovat alat Kainuussa

Luoviin aloihin kuuluvia muita toimialoja ovat muun muassa animaatiotuotanto, arkkitehtipalvelut, kuvataide ja taidegalleriat, käsityö, liikunta- ja elämyspalvelut, mainonta ja markkinointiviestintä, muotoilupalvelut, musiikki ja ohjelmapalvelut, radio- ja äänituotanto, taide- ja antiikkikauppa, tanssi ja teatteri ja viestintäala. Opinnäytetyössä keskitytään erityisesti pelialaan ja elokuvateollisuuteen, joten yllä mainituista muista luovista aloista on koottu toimialakohtaisia tunnuslukuja. (Mitä ovat luovat alat?2013.)



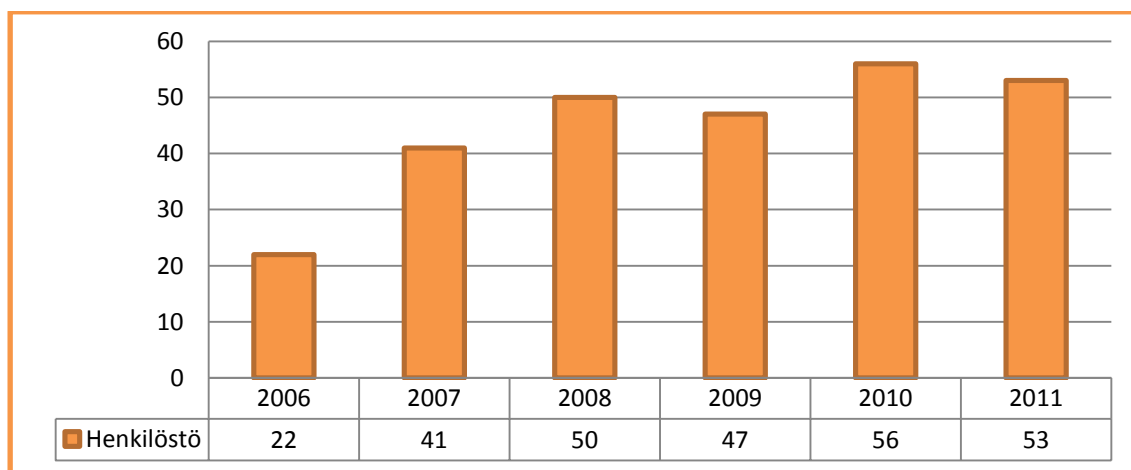
Toimiala	Toimipaikat	Henkilöstö	Liikevaihto (1000 €)
<b>Käsityö: tekstiilien valmistus ja vaatteiden valmistus</b>	14	17	504
<b>Elokuva- ja video- ja TV ohjelmatoiminta</b>	4	-	-
<b>Arkkitehtipalvelut</b>	12	19	1 558
<b>Ohjelmistojen suunnittelu ja valmistus</b>	26	<b>109</b>	9 477
<b>Kirjojen ja lehtien kustantaminen</b>	11	105	<b>13 821</b>
<b>Taiteellinen luominen</b>	6	-	-
<b>Mainostoiminta</b>	24	3	7 670
<b>Taideteollinen muotoilu ja suunnittelu</b>	7	7	572
<b>Äänitysstudiot: äänitteiden ja musiikin kustantaminen</b>	1	-	-
<b>Esittävät taiteet</b>	5	5	212
<b>Esittäviä taiteita palveleva toiminta</b>	4	2	266
<b>Varauspalvelut, matkaoppaiden palvelut ym.</b>	<b>39</b>	53	7 201

Kuvio 20. Kainuun luovien alojen tunnusluvut 2011 (Toimipaikkatilastot maakunnittain vuosina 2006–2011, 2013)

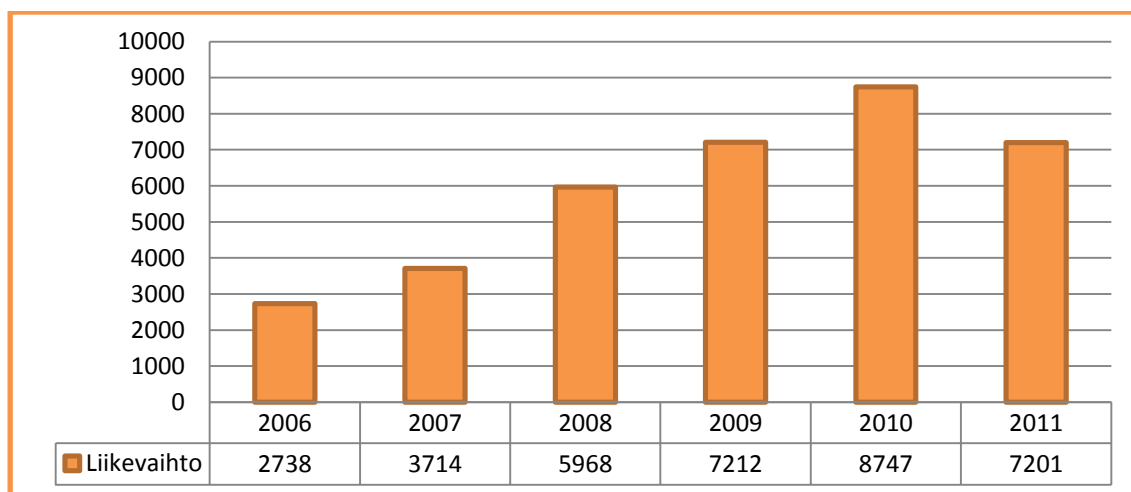
Yllä olevassa kuviossa on koottu Kainuun luovien alojen tunnuslukuja toimialoittain vuodelta 2011. Kaikkiin luoviin aloihin kuuluvien toimialojen tietoja ei ollut saatavilla. Esittäviin taiteisiin lukeutuvat tanssi ja teatteri. Ohjelmistojen suunnitteluun ja valmistukseen lukeutuu pelien kehittäminen ja animaatio toiminta. Tällä toimialalla työskenteli eniten henkilöitä luovista aloista yhteensä 109 vuonna 2011. Suurin liikevaihto oli lehtien ja kirjojen kustantamisella ja eniten toimipaikkoja oli varauspalveluilla ja matkaoppaiden palveluilla. Varauspalveluihin ja matkaoppaiden palveluihin lukeutuu liikunta- ja elämyspalvelut, joka on ollut vahvasti kasvava ala Kainuussa.

### 3.3.1 Liikunta- ja elämyspalvelut

Liikunta- ja elämyspalvelut ovat suosittuja matkailijoiden keskuudessa. Erilaisia safareita ja petoeläinten katseluita järjestetään paljon. Matkailu on yksi kehittämiskohteista Kainuun maakuntasuunnitelmassa 2025. Kainuun matkailustrategiassa painotetaan liikunta- ja elämysmatkailu tuotteiden kehittämistä. (Kainuun maakuntaohjelma 2009–2014, 2009.)



Kuvio 21. Henkilöstön kehitys Kainuussa: varauspalvelut, matkaoppaiden palvelut ym. (Tilastokeskus/Yritys- ja toimipaikkarekisteri, toimialaluokitus TOL 2008)



Kuvio 22. Liikevaihdon kehitys (Liikevaihto 1000 €) Kainuussa: varauspalvelut, matkaoppaiden palvelut ym. (Tilastokeskus/Yritys- ja toimipaikkarekisteri, toimialaluokitus TOL 2008)

Henkilöstö ja liikevaihto ovat kasvaneet yli kaksinkertaiseksi vuodesta 2006 vuoteen 2011 kuvioiden 21 ja 22 mukaan. Matkailun voimakas kasvu Kainuussa on myös lisännyt varauspalveluiden ja matkaopas palveluiden suosiota, mikä näkyy kasvavana liikevaihdon ja henkilöstön kehityksenä. Varauspalveluihin ja matkaopas palveluihin lukeutuu liikunta- ja elämyspalvelut. Matkailuun liittyy läheisesti luovien alojen palvelutarjonta kuten liikunta- ja elämyspalvelut sekä erilaiset tapahtumat ja konsertit. Liikunta- ja elämyspalvelut on ollut 2000-luvulla liikevaihdoltaan yksi nopeimmin kasvaneista luovista aloista Suomessa. Tämä näkyy myös alan vahvana kasvuna Kainuussa. (Liikunta- ja elämyspalvelut Uudellamaalla 2010.)

### 3.4 Kainuun maakuntasuunnitelma 2035- Luovien alojen näkökulmasta

Kainuun maakuntasuunnitelmassa 2025 luovia aloja ei ollut huomioitu. Tässä luvussa käsitellään, miten kehitteillä olevassa maakuntasuunnitelmassa 2035 on luovat alat huomioitu. Maakuntasuunnitelmassa 2025 luovat alat mainittiin ainoastaan luovuuden panostamisena ja kulttuuriteollisuus yhtenä avainklustereina yhdessä matkailun kanssa. Uusi maakuntasuunnitelma 2035 on tekeillä ja luonnos on julkaistu. Maakuntasuunnitelman tekeminen on laaja prosessi ja sen tekemisessä on ollut mukana Kainuun liitto yhteistyössä kainuulaisten toimijoiden kanssa, joiden avulla määritellään Kainuun tulevaisuuden visioita. (Lausunnonantomahdollisuus 2035, 2013.)

Luonnos Kainuun maakuntastrategian 2035 – ”Kainuu-ohjelma” tehtävänä on määritellä maakunnan yhteinen kehittämisenäkemys sekä tavoitteet ja kehityksen suunta. Ohjelman työnimenä on Kainuu-ohjelma ja se koostuu maakuntasuunnitelmasta 2035, maakuntaohjelmasta 2014–2017, maakuntakaavan tarkastelusta sekä toteuttamissuunnitelmasta. (Luonnos lausuntokierrokselle 2013.)

Kehittämistyön ohjaavat arvot ja periaatteisiin kuuluvia ehdotuksia on rohkeus, luovuus, positiivisuus, kannustavuus, kehitysmuutoseisuus, uudistuminen, ennakointi, yhteisvastuu, omaleimaisuus ja työn ja yrittäjyyden arvostus. Ehdotuksissa on mainittu luovuus, joka liittyy kiinteästi luoviin aloihin. Luovat alat on huomioitu maakuntastrategia 2035 luonnoksessa pilvipalveluiden ja pelialan kehittämisessä. Pelialan osaamisen kehittämistä laajennetaan ja etsitään uusia keinoja alkavien peliyrittäjien alkuvaiheen valmentamiseen. Peliala on nostettu nuoria kiinnostavana alana, joka helpottaa työvoiman saamista tulevaisuudessa.

Kansainvälistä yhteistyötä pelialan koulutuksessa korostetaan, jotta alalta valmistuvilla on edellytykset tulevaisuuden haasteisiin niin yrittäjänä kuin myös osaajana. ( Luonnos lausuntokierrokselle 2013.)

Liikunta- ja elämysmatkailu ovat osa matkailun kehittämistä. Asiakkaat kaipaavat erilaisia elämyksiä ja tuotekehityksessä voidaan hyödyntää asiakkaita. Erilaiset kulttuuri-, liikunta- ja hyvinvointipalvelut ovat Kainuussa vahvoja ja alueen elämäntavasta kertovat ympäristöt lisäävät matkailutarjontaa. Maakuntastrategia 2035 luonnoksen taustamuistiossa on myös mainittu, että nuorten valtakunnallisen kyselyn mukaan nuoret haluavat luovempia työtehtäviä ja luovat ammattialat kiinnostavat. ( Luonnos lausuntokierrokselle 2013; Luonnos lausuntokierrokselle -taustamuistio 2013.)

Nuoret on maakuntasuunnitelman mukaan avainasemassa, kun on kyseessä Kainuun tulevaisuus. Nuoria kannustetaan kasvamaan aktiivisiksi kansalaisiksi ja erityisesti nuorten yrittäjyyteen, osaamiseen ja osallistumismahdollisuuksiin panostetaan. Tällöin Kainuussa on tulevaisuususkon omaavia, maakunnan positiivisen imagon ja tulevaisuuden rakentavia nuoria kainuulaisia. Tavoitteena on myös lisätä nuorten halua ja osaamista yrittäjyyteen. (Luonnos lausuntokierrokselle 2013.)

## 4 CASE TAPAUKSET

Opinnäytetyössä esitellään kolme case - tapausta. Case – tapaukset liittyvät kolmeen alueeseen Turkuun, Ouluun ja Pohjois-Karjalaan. Näillä alueilla luoviin aloihin on panostettu alueellisella tuella tai rahastolla. Luovien alojen kehittäminen on näillä alueilla myös vahvaa. Eri-tyisesti Turussa ja Pohjois-Karjalassa on panostettu elokuva tuotantojen saamiseen alueelle. Oulussa on taas onnistuneesti tuettu peliteollisuutta.

### 4.1 Turku

Turku on noussut viime vuosien aikana merkittäväksi elokuvatuotantojen keskittymäksi. Turun kaupunki on panostanut luoviin aloihin etenkin elokuvatuotantojen saamiseksi alueelle. Tässä case -tutkimuksessa esitellään, miten Turku on saanut alueelleen elokuvatuotantoja ja miten paljon se on hyödyttänyt Turkua rahallisesti sekä matkailun näkökulmasta.

Turku valittiin Euroopan Unionin kulttuuripääkaupungiksi vuonna 2011 Tallinnan kanssa. Kulttuuripääkaupungin koordinoinnista vastasi Turku 2011- säätiö. Säätiön tavoitteena ovat kulttuurivienti ja luova talous sekä kansainvälisyys ja hyvinvointi. Säätiö huolehtii yleisesti kulttuuripääkaupunkiohjelmasta ja tuotantojen saamisesta Turun seudulle. Turun kulttuuripääkaupunki on hanke, jota Suomen valtio on rahoittanut 17,3 miljoonalla eurolla. Tästä opetus- ja kulttuuriministeriön tukea oli 16,5 miljoonaa euroa. Rahoituksesta vastasi Suomen valtio, Turun kaupunki, EU sekä muut rahoittajat kuten yritys-elämä, säätiöt ja rahastot. Kaikki rahoittajat maksoivat noin kolmanneksen menoista. Turku 2011- säätiö perustettiin Turun kaupunginvaltuuston toimesta kulttuuripääkaupunki- hankkeen tueksi. (Kulttuuripääkaupunkiesittely 2013; Turku 2011 säätiö; Kulttuuripääkaupunki sai Turku 2011 – säätiönsä 2007.)

Kulttuuripääkaupunkivuoden innoittamana entiselle VR:n konepajan tiloihin perustettiin luovien alojen keskus Logomo. Logomon luovien alojen keskuksen tarkoituksena on vahvistaa alueen strategista luovien alojen kehittämistä. Logomo tarjoaa kohtuuhintaisia työtiloja taiteilijoille ja muille luovien alojen kuten pelialan, markkinoinnin ja suunnittelutoimistojen yrittäjille. Tämä mahdollistaa verkostomaisen toiminnan, jolloin yrittäjät voivat ostaa

toisiltaan tarvitsemiaan palveluita ja kehittää osaamistaan yhteistyön muodossa, sekä lopulta synnyttää uutta liiketoimintaa. Logomo toimii myös kokous-, konferenssi- ja konserttitoimijana, sekä matkailukohteena tapahtumamatkailijoille. Logomo Oy on taustalla toimiva holding-yhtiö, josta Turun kaupunki omistaa 39 % ja Hartela Oy 61 %. Logomo Oy:n kautta tapahtuu toimitilojen vuokraus lyhyt- ja pitkäaikaisille vuokralaisille. (Valtakunnallinen turkulainen 2012.)

#### 4.1.1 Elokuvatuotannot

Turun kulttuuripääkaupunki-hankkeen kautta on syntynyt myös runsaasti elokuvatuotantoja Turun alueelle. Vuonna 2010 Turun kaupunki tuki yleisesti elokuvatuotantoja 240 000 eurolle ja vuonna 2011 elokuvakomission kokonaisbudjetti oli 80 000 euroa. Yksi menestyneimmistä Turun alueella kuvatuista elokuvatuotannoista on Vares- elokuvasarja. Vares-elokuvia on kuvattu Turun alueella jo kuusi kappaletta ja niitä tullaan kuvaamaan Turun seudulla yhteensä vielä kuusi kappaletta, joista ensimmäinen saa ensi-iltansa vuoden 2015 alussa. Turussa vuonna 2010 kuvatut Vares-elokuvat tuottivat kaupungille noin kaksi miljoonaa euroa. Turun kaupunki tuki Vares-elokuvaa yhteensä 200 000 eurolla, minkä sai takaisin nelinkertaisena. Vuonna 2010 Vares-elokuvien kuvauksien aikana Solar Films Inc:n tuotantoryhmä oli käyttänyt jo yhden kuukauden aikana majoituspalveluita 60 000 eurolla. Tämä ei kuitenkaan ole lopullinen tulos, sillä matkailun lisääntymisestä saadut tuotot näkyvät vasta tulevaisuudessa. Samaan tulokseen pyritään tulevaisuudessakin kuvattavilla Vares-elokuvilla, sillä elokuvan saamalla näkyvyydellä on hyötyä myös Turun imagolle. (Vares-elokuvien ohjaaja vaihtuu 2013; Elokuvapanokset palasivat Turkuun nelinkertaisena 2011; Turusta tehdään elokuva-kaupunkia 2010.)

Turussa kuvatut elokuvatuotannot ovat lisänneet matkailun näkyvyyttä sekä työllistäneet paljon paikallisia tekijöitä. Elokuvatuotantoon osallistuvat tahot käyttävät Turun alueen palveluita, mikä tuo tuloja Turun seudun yrityksille. Alueellisen hyödyn lisäksi, tuotantoihin on osallistunut paljon turkulaisia av-alan osaajia, kuten avustajia, elokuva-alan opiskelijoita ja käsikirjoittajia. Esimerkiksi Vares – elokuvasarjan kuvauksissa käytettiin 38 turkulaista, joista suurin osa oli Turun taideakatemian elokuvaalinjan harjoittelijoita. (Turussa kuvataan ennätysmäärä elokuvia 2010.)

Turun kaupunki on pyrkinyt tukemaan Turun seudulla kuvattavien elokuvien tuotantoja. Esimerkiksi Vares-elokuvien tekoon Turku antoi maksutta käyttöön Pernon entisen koulun tilat Solar Filmssille. Ilmaisten tilojen antaminen ei ole kovin yleistä, mutta elokuvan tuottama kokonaisuhyöty Turun seudulle on merkittävä. Turku onkin ottanut elokuvien matkailullisen hyödyntämisen käyttöönsä. Vares-elokuvan kauniit turkulaiset maisemat tuovat positii- vista näkyvyyttä ja julkisuusarvoa Turun seudulle. Vares-kiertokävelyjä on järjestetty jo vuo- desta 2009 lähtien, jossa matkailijat pääsevät tutustumaan Vares-dekkareista tuttuihin tapah- tumapaikkoihin. (Turku antaa ilmaiseksi tilat Vares-elokuvien tekoon 2010; Vares tekee Tur- kua tunnetuksi 2009; Astu Vares-dekkariin 2013.)

#### 4.1.2 Länsi – Suomen elokuvakomissio

Turun asema nousevana elokuvakaupunkina on ollut erityisesti Länsi-Suomen elokuvako- mission (WFFC) ansiota. WFFC toimii tiiviissä yhteydessä Turun Seudun kehittämiskeskuk- sen kanssa ja on kansainvälisen elokuvakomissio-organisaation (AFCD) jäsen. Vuosina 2009– 2011 Turussa kuvattiin 20 elokuva- ja dokumenttiproduktiota. Länsi-Suomen elokuvakomis- sion tarkoituksena on saada elokuvatuotantoja Turkuun. Komission herätettyä jonkin tuo- tannon kiinnostuksen se antaa tietoa eri rahoitusmahdollisuuksista ja kalustoista sekä apua osajien, avustajien sekä kuvauspaikkojen löytymiseen. Elokuvan tuotantoyhtiöt voivat hakea tuotantotukea, jos ehdot täyttyvät. Ehtona on, että tuotannon muu rahoitus on kunnossa ja raha käytetään Turun seudulla. Länsi-Suomen elokuvakomissio on yhteistyössä Turun am- mattikorkeakoulun taideakatemian kanssa, minkä kautta av-tuotannon opiskelijat voivat löy- tää harjoittelumahdollisuuksia erilaisissa elokuvaproduktioissa. (Länsi-Suomen elokuvako- missio 2013; Elokuvien ja dokumenttien tekijät 2013; Turusta tehdään elokuvakaupunkia 2010.)

Turku on onnistunut saamaan myös kansainvälisiä tuotantoja alueelleen. Esimerkiksi Britti- läinen tuotantoyhtiö kuvasi lyhytelokuvan *The Whitching Hour* (Juhannusyö) Turussa elo- kuussa 2013. Lyhytelokuva valmistuu vuoden 2013 loppuun mennessä ja se esitetään YLE:llä vuonna 2014. Turussa pyritään pitämään elokuva-alan osajien tarjonta mahdollisimman suurena, jotta tuotantoja saadaan jatkossakin Turkuun. Tämä tapahtuu erilaisilla elokuva-alan koulutuksilla ja hankkeilla. Kesällä 2013 Turussa järjestettiin elokuvatuottajien koulutus, jos- sa he saivat koulutusta alan johtavilta kansainvälisiltä asiantuntijoilta muun muassa

rahoitukseen ja markkinointiin. Syksyllä 2013 Turussa käynnistyi elokuva-alan työntekijä koulutus. (Länsi-Suomen elokuvakomissio 2013.)

## 4.2 Oulu

Case Oulussa käsittelemme pelialaa Oulussa ja sitä, miten pelialan rahoitus siellä on hoidettu. Oulu on pääkaupunkiseudun jälkeen Suomen toiseksi suurin pelialan keskittymä. Jo vuonna 2010 peliala työllisti Oulussa yli 100 ihmistä ja pelialan kattojärjestöjen selvityksen mukaan pelit ovat nykyään Suomen taloudellisesti merkittävin kulttuurivientiala. Oulussa järjestetään myös pelialan koulutusta Oulun seudun ammattikorkeakoulussa (Oamk.) Oulu Game Lab on kaikkien Oamkin yksiköiden yhteistyön aikaansaannos. Oulu Game Lab:n päätavoitteena on tuottaa uusia pelialan yrityksiä ja työpaikkoja Oulun seudulle. Oulussa on yli 700 luovien alojen yritystä sekä laaja ICT-osaamisen keskittymä. (Peliala kasvaa vauhdilla Oulussa 2010; Tähtäimessä tulevaisuus pelialalla 2013; Pelialan koulutusta Oamkista 2013.)

Yksi oululainen pelialan menestystarina on peliyhtiö Fingersoft. Peliyhtiö julkaisi lokakuussa 2012 Hill Climb Racing pelin, joka on ylittänyt 100 miljoonan latauksen rajan. Peliä pelaa päivittäin noin 4 – 6 miljoonaa pelaajaa. Vuoden aikana yhtiön työntekijöiden määrä on noussut kolmesta työntekijästä 11:een. Fingersoftin tilikausi on vielä kesken, mutta liikevaihto kohoaa miljooniin euroihin. Peliyhtiö on laajentanut toimintaansa pelijulkaisijaksi. Fingersoft on julkaissut suosituksen apinapelin Benji Bananas. Peliyhtiö on aloittanut yhteistyön Viima Gamesin kanssa. Julkaisemisen lisäksi Fingersoft rahoittaa yhteistyökumppaninsa Viima Gamesin pelin kehitystä tulonjakomallilla. Tulonjakomallissa omistus ja tekijänoikeudet eivät siirry. Fingersoft saa sijoituksensa tuoton tuotteen myynnistä jaettavista rojalteista. (Vuoden pelikehittäjä haluaa pitää työn hauskana 2013; Suomalainen Vision + 2012.)

### 4.2.1 Oulun seudun hyvinvointirahasto

Oulussa on perustettu vuonna 2008 Oulun seudun hyvinvointirahasto. Rahaston tarkoituksena on tehdä pääomasijoituksia kasvua hakeviin yrityksiin Oulun ja Kainuun alueella. Hyvinvointirahaston perustajat ovat Riitta ja Jorma J. Takasen säätiö, Kainuun



Puhelinosuuskunta, Oulun kaupunki, Fortel Management Oy, Takasen säätiö sekä sijoittajarengas, johon kuuluu kahdeksan yksityistä sijoittajaa Oulun seudulta. Vuonna 2009 Oulun Seudun Hyvinvointirahasto myönsi rahoituksen Rust Buccaneers – nimiselle toimintapelille, joka on Playstation 3:lle tehty peli. Pelin on kehittänyt oululainen pelikehittäjä Pixolane Oy. Rahoitus on suurin suomalaisen peliteollisuuden ongelma. Suomessa riskirahoituksen saaminen on vaikeaa ja siksi useat pelialan yritykset tekevätkin töitä alihankkijoina suuremmille yrityksille. (Prowellness sai kansainvälistymispaukkuja 2008; Pixolane kehittää PS3-peliä kotimaisella rahoituksella 2009; Oulun peliteollisuus kaipaa lisää koulutettuja ammattilaisia 2011.)

#### 4.2.2 Pohjoinen media- ja elokuvasäätiö

Pohjoinen media- ja elokuvasäätiö POEM toimii Pohjois-Suomen alueella. Säätiö tukee alueen audiovisuaalisia tuotantoja, myöntää apurahoja sekä investointirahoitusta. Säätiön tarkoituksena ei ole kerryttää voittoa, vaan auttaa ja kehittää alueen AV-tuotantoja sekä yrityksiä. POEM:n päärahoittajia vuosina 2006–2012 ovat olleet Oulun kaupunki, Euroopan Unioni, yritykset ja kunnat sekä Opetus- ja kulttuuriministeriö. POEM-säätiön rahoitushaut keskeytettiin vuonna 2008 ja rahoitustoiminta kuivui tulorahoituksen puutteeseen. Vuoden 2008 jälkeen toiminta on keskittynyt projektirahoitteisiin av- ja pelialaa tukeviin hankkeisiin. POEM muutti toimintaansa tarvelähtöiseksi toimenpiteiden tarjoajaksi, jonka seurauksena vuonna 2012 aloitettiin Sauma-projekti, jonka avulla luodaan sponsorointirahoituksen toimintamalli Pohjois-Pohjanmaalle. (POEM-Säätiön projektit Business Oulu liikelaitoksen hallinnoitavaksi 2013; Historia 2013.)

Yle uutiset tiedottivat toukokuussa 2013, että pohjoinen elokuva- ja mediasäätiö ajetaan alas vuoden 2013 aikana ja POEM:in toiminnat ovat siirtymässä kaupungin liikelaitoksen Business Oulun alaisuuteen. POEM-säätiön hankkeet on siirretty BusinessOulu-liikelaitoksen vastuulle kesäkuusta 2013 alkaen ja siirto on ollut osa POEM-säätiön hallittua alasajoa. Syynä POEM:n alasajoon ovat taloudelliset ongelmat. (POEM-Säätiön projektit Business Oulu liikelaitoksen hallinnoitavaksi 2013; Pohjoinen elokuva- ja mediasäätiö POEM ajetaan alas 2013; POEM-säätiön hankkeet siirretty BusinessOulun hoitoon 2013.)

### 4.3 Pohjois-Karjala

Case Pohjois-Karjala käsittelee alueen elokuvatuotantoja, rahoitusta ja menestystarinoita. Pohjois-Karjala on ollut jo pitkään merkittävä elokuvatuotantojen maakunta, jossa on jo vuodesta 1939 kuvattu elokuvia. Pohjois-Karjalassa on vahvasti tuettu alueen elokuvatuotantoja, jonka vuoksi maakunta onkin Helsingin jälkeen toiseksi merkittävin elokuvien kuvauspaikka.

Pohjois-Karjalassa on kuvattu koko pitkiä elokuvatuotantoja ja televisiosarjoja vuodesta 1939 vuoteen 2010 yhteensä 31, joista 16 on kuvattu vuosina 2000–2010. Alueella on kuvattu myös paljon dokumentteja, lyhytelokuvia, sekä mainoksia. Alueella kuvattuja tunnettuja elokuvia ovat muun muassa *Helmiä ja sikoja*, *Joensuun Elli*, *Pitkä kuuma kesä*, *Unna ja Nuuk*, *Aavanmeren tällä puolen*, *Roskisprinssi*, *Tukkijoella*, *Simpauttaja* ja *Prinsessa*. (Kurkistus kulissemiin 2011.)

Alueella on tuettu paljon elokuvatuotantojen kehittämistä ja muuta kulttuuritoimintaa. Pohjois-Karjala ja Joensuun seutu ovat muuttuneet viimeisen kymmenen vuoden aikana merkittäviksi luovien alojen keskittymiksi. Suurena vetonaulana on toiminut Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu, Itä- Suomen filmikomissio ja Itä- Suomen yliopisto. Ammattikorkeakoulu on toteuttanut vuosina 2000–2010 noin 20 erilaista kehittämis- ja investointihanketta liittyen sisältötuotannon- ja kulttuuritoiminnan kehittämiseen Pohjois-Karjalassa. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu toteutti kolme toisiaan täydentävää EU- rahoitteista hanketta, jossa aloitettiin kehittämistyö elokuvapalveluverkoston luomiseksi, joista ensimmäinen kehittämistyö oli KUTKA- projekti. Elokuvapalveluverkostoon otettiin mukaan myös koko Itä-Suomi lukien Pohjois-Karjala, Mikkeli ja Kuopio. (Kurkistus kulissemiin 2011.)

#### 4.3.1 Itä- Suomen elokuvakomissio

Itä- Suomen elokuvakomissio (EFFC) on Josekin yhteydessä toimiva koordinaattori ja yhteistyötaho, jonka tarkoituksena on edistää kansallista ja kansainvälistä elokuva- ja televisiotuotantoja Itä- Suomen alueella. EFFC auttaa tuotantoyhtiöitä tarjoamalla erilaisia palveluita, joita ovat muun muassa kuvauspaikkojen etsintä, alueen elokuva- ja televisioalan työntekijöiden välitys, avustajien ja sivuroolien hankkiminen ja alueellinen tuotantoneuvonta. EFFC

kuuluu kansainväliseen elokuva-alan järjestöön AFICI:n. Elokuvapalveluverkoston luomiseksi EFFC kokosi kuntatoimijat yhteen osaksi palveluverkoston. KUTKA- projektin aikana kuntatoimijat koulutettiin tunnistamaan erilaisia palvelutarpeita liittyen elokuvan esituotanto vaiheisiin kuten esimerkiksi kuvauspaikat ja avustajat. Kuntatoimijat tiedottivat kuntakohtaisista elokuvatuotantojen palveluista EFFC:lle, joka taas tiedottaa asioita kiinnostuneille tuotantoyhtiöille. Kuntaverkoston henkilömääräksi tuli projektin loppuraportin mukaan 65. (EFFC-Itä-Suomen elokuvakomissio 2013; Kurkistus kulisseyhin 2011.)

Itä-Suomi yllättyi itsekin miten elokuva- ja televisiotuotantojen määrän kasvu vaikutti myös alueelliseen tuotantoympäristön kehittymiseen. Komission toiminta perustuu yhteistyöverkostoon ja kontakteihin, joka hyödyttää tuotantoja kustannustehokkaasti, sillä kaikki tieto alueen kuvauspaikoista, majoituksista, avustajista ja muista elokuvan esituotantoon liittyvistä palveluista löytyy yhdeltä toimijalta. Tuotantopalveluverkosto tarjoaa myös tuotantoyhtiöiden lisäksi erilaista tietoa ja palveluita myös matkailu- elämys- ja tapahtumapalveluiden ammattilaisille. Kehittämistoimijoiden aktiivisesta elokuvakulttuurin kehittämisestä voidaan kiittää alueen yrityksiä, yhdistyksiä, oppilaitoksia ja juridisia toimijoita. (Kurkistus kulisseyhin 2011.)

Pohjois-Karjalassa on kuvattu vuodesta 1994 vähintään yksi pitkä elokuva vuodessa. Alueella on pyritty tulemaan vastaan elokuvantekijöitä muun muassa tukemalla rahallisesti elokuvatuotantoja sekä tarjoamalla tuotantoihin työntekijöitä ja avustajia. Tässä on hyödynnetty ammattikorkeakoulun opiskelijoita sekä valmistuneita nuoria. Esimerkiksi Roskisprinssin kuvauksissa koko assistenttitason henkilökunta oli Joensuusta sekä puku- ja maskisuunnittelijat olivat Pohjois-Karjalasta. Taloudellisesti ammattilaisten löytyminen kuvauspaikkakunnalta on kannattavaa, sillä tällöin voidaan säästää matka- ja majoituskustannuksissa sekä päivärahoissa. Pohjois-Karjalan maakuntaliitto toimi yhtenä rahoittajista Roskisprinssi elokuvan tuottamisessa ja koko elokuvan budjetti oli 1,6 miljoonaa euroa. Rahoittajien tavoitteena on, että elokuvaan sijoitettu summa saadaan takaisin omalle alueelle. Pohjois-Karjalan tunnettuus ja positiivinen imago ovat myös tärkeitä syitä rahoittamiselle. Hyvä työskentelyilmapiiri vaikuttaa myös elokuvan lopputulokseen ja tuotannot haluavat tulla uudestaan kuvaamaan alueelle. (Harvinainen vuosi Pohjois-Karjalan elokuvatuotannossa 2012; Roskisprinssissä huokuu Pohjois-Karjalan henki 2011.)

#### 4.3.2 Uusi rahoitusmalli – Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahasto

Pohjois-Karjalassa alkoi ilmetä ongelmia vuonna 2012 tuotantoyhtiöiden saamiseksi alueelle, koska maakunnassa ei ollut toimivaa rahoitusmallia ja aluerahoitus puuttui kokonaan. Tämä näkyi siten, että vuonna 2012 Pohjois-Karjalassa ei kuvattu yhtään elokuvaa ja aiempina vuonna vain yksi. Kilpailu tuotantojen saamisesta alueelle oli myös kasvanut, kun Turun seutu oli saanut toimivan rahoitusmallin ja sai onnistuneesti houkuteltua elokuvatuotantoja alueelleen. Pelkona oli myös se, jos alueella ei kuvata ollenkaan tuotantoja elokuva-alan ammatillaiset menevät töiden perässä pääkaupunkiseudulle. Tilanteen ratkaisemiseksi ehdotettiin maakunnallista tuotantorahastoa. Pohjois-Karjalan maakunta pyrki hankkeen kautta löytämään ratkaisuja vakiinnuttamaan toimintaympäristöä sekä palvelujärjestelmää siten, että perustettaisiin tuotantoja tukeva rahasto. (Uhkakuva- elokuvatuotannot pakenevat 2012; Harvinainen vuosi Pohjois-Karjalan elokuvatuotannossa 2012; Elokuvienv teko tyssäsi rahapulaan 2012.)

Pohjois-Karjalan elokuva- ja televisioalan aluerahoitus- ja palvelujärjestelmän vakiinnuttaminen – PETE hanke teki selvityksen, jonka pohjalta maakuntahallitus päätti tukea mallia, jossa elokuvatuotannon kehittämisrahasto sijoitetaan Pohjois-Karjalan maakuntaliiton tulevaisuusrahaston osaksi sekä EFFC- toiminta siirretään osaksi Josekin, eli Joensuun seudun yritysten kehitysorganisaation toimintaa. Tämän lisäksi maakunta varautui rahoittamaan 2-3 mediatuotantoa vuonna 2013. (PETE 2013; Maakuntahallitus pöytäkirja 2013.)

Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahasto on kehittämisrahasto, joka on ollut käytössä jo vuodesta 1994. Rahaston tarkoituksena on myöntää avustusluontoista rahoitusta tutkimus- ja kehittämiss Hankkeille. Näin rahasto edistää Pohjois-Karjalan taloudellista ja henkistä kehitystä sekä toimeliaisuutta. Rahaston kuvaan kuluu myös mahdollisten testamenttien ja lahjoitusten vastaanottaminen. Maakuntahallituksen vuoden 2013 päätöksen mukaisesti audiovisuaalisten tuotantojen rahoitus tapahtuu Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahastosta ja neuvonta sekä koordinointi tapahtuvat EFFC:n kautta. (Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahaston käytön periaatteet 2013; Audiovisuaalisten tuotantojen rahoitus 2013.)

Elokuvanteko käynnistyi uudelleen vuonna 2013 Pohjois-Karjalassa. Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahasto sai viisi hakemusta audiovisuaalisten tuotantojen tekemiseen muun muassa yhden televisioelokuvan ja dokumentin toteuttamiseen. Hakemusten kokonaissumma oli

108 000 euroa, millä halutaan tukea alueen elokuvatuotantojen jatkuvuutta. Esimerkiksi saksalaiselle televisioyleisölle tehtävä elokuva Loma Bennon kanssa haki rahastolta 45 000 euron tukea. Tulevaisuusrahaston yleisimmät rahoituskriteerit ovat, kuinka paljon tuotannosta kuvataan Pohjois-Karjalassa ja kuinka paljon teoksessa maakunta pääsee esille. (Elokuvanteko alkaa taas Pohjois-Karjalassa 2013; Viisi elokuvaprojektia hakee tukea 2013.)

#### 4.3.3 SF-filmikylä

Pohjois-Karjalan vahva elokuvan ja muun kulttuuritoiminnan tukeminen on synnyttänyt alueelle tuotantojen lisäksi festivaali- ja matkailutoimintaa. Elokuvien matkailullinen hyödyntäminen on otettu vahvasti käyttöön esimerkiksi SF-filmikylän muodossa. SF-filmikylässä kuvattiin Yle tv 2:n televisiosarjaa Karjalan kunnailla. Elokuvakylän tarkoituksena oli hyödyntää televisiosarjan saamaa näkyvyyttä matkailullisesti. Elokuvakylästä tehtiin matkailukohde, jossa tarjottiin opastettuja kierroksia, kuvausten seuraamista, kahviloita ja kauppoja. Kesällä 2009 elokuvakylässä vieraili noin 7000 ihmistä. Pohjois-Karjalassa on myös järjestetty elokuvafestivaaleja kuten Viscult ja Rokumentti rock film festival. Pohjois-Karjalan kulttuurin tukeminen näkyy myös vuosittain Joensuussa järjestettävistä Ilosaarirock musiikkifestivaaleista. (Kurkistus kulisseihin 2011.)

## 5 ASiantuntijahaastattelut

Opinnäytetyötä varten toteutettiin asiantuntijahaastatteluja tukemaan teoriapohjaa sekä case-tapauksia. Haastattelumenetelmänä oli teemahaastattelu, jossa asiantuntijaa haastateltiin teemoittain. Teemahaastattelussa käydään läpi etukäteen suunniteltuja teemoja keskustelunomaisesti. Teemahaastattelu valittiin, jotta pystyttäisiin huomioimaan ihmisten omat tulkinnat ja antamaan vapaus haastateltavien vastauksille. (Teemahaastattelu 2013.)

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkimuksen luotettavuuskriteerejä ovat sovellettavuus, totuudellisuus, vahvistettavuus ja uskottavuus. Sovellettavuudella tarkoitetaan sitä, että tutkimusaineiston hyvää kuvailua, jonka avulla lukija voi päätellä, missä määrin tutkimuksen löydöksiä voi soveltaa muihin eri tutkimuskohteisiin. Totuudellisuudella tarkoitetaan sitä, kuinka hyvin tutkijan johtopäätökset vastaavat tutkimuskohteen tilaa. Se kuinka tehdyt tulkinnat saavat tukea toisista tutkimuksista kertoo kvalitatiivisen tutkimuksen vahvistettavuudesta. Uskottavuudesta taas kertovat tutkijan omat odotukset ja johtopäätösten oikeellisuus. (Willberg 2009.)

Haastatteluista kaksi toteutettiin puhelimitse ja keskustelu nauhoitettiin. Haastattelu jouduttiin toteuttamaan puhelimitse, koska asiantuntija ei asunut Kainuussa. Kolmas haastattelu toteutettiin kasvotusten ja nauhoitettiin. Nauhoitukset tallennettiin myös sähköiseen muotoon. Kaikille asiantuntijoille oli erilaiset teemahaastattelut, koska heidän asiantuntemus alueensa olivat erilaiset. Haastattelukysymykset jaoteltiin teemoittain, jotta haastatteluun saatiin selkeä runko ja asiantuntijalla oli helpompi keskustella aiheen eri teemoista.

### 5.1 Luovien alojen verkosto – Petra Tarjanne

Ensimmäinen haastateltavista oli Työ ja elinkeinoministeriön neuvotteleva virkamies Petra Tarjanne. Teemahaastattelu pohjautui luoviin aloihin Suomessa, luovien alojen verkostoon sekä luovien alojen rahoitukseen, etenkin elokuvatuotantojen rahoitukseen. Haastateltavalta haluttiin omaa näkemystä luovien alojen kehityksestä ja alueellisen rahoituksen kannattavuudesta.

Haastateltava toimii luovien alojen verkostossa rahoittajapuolen vastuhenkilönä ja rahan käytön ohjaajana. Luovien alojen verkosto on yhteistyöverkosto kehittäjille ja elinkeinoelämän edustajille sekä yrittäjille ja muille toimijoille. Luovien alojen verkostoa rahoitetaan Työ- ja elinkeinoministeriön kautta. Verkoston toiminta liittyy työ- ja elinkeinoministeriön Elinkeino- ja innovaatio-osastolle. Elinkeino- ja innovaatio-osaston toiminta keskittyy kansalliseen elinkeino- ja innovaatiopolitiikan suunnitteluun, tuloksellisuuteen ja toimeenpanoon. (Luovien alojen verkosto 2013; Ministeriön yksiköt ja osastot 2013.)

Haastattelijan mukaan luovien alojen verkoston toiminnan päätavoitteena on tuoda luovien alojen ja luovan talouden kehittämistyötä kunta ja alue tasolle. Sen lisäksi tavoitteena on verkostoida kunnallisten alueellisten toimijoiden toimia keskenään sekä tuoda sinne uusia työkaluja ja uusia ajatuksia. Verkosto tekee rikastamomalli toimintaa alueellisten toimijoiden kanssa, tuo kehittämismalleja alueiden käyttöön sekä rahoittaa mallien ottamista käyttöön. Rikastamo on yrityksille suunnattu valmennuskonsepti, jossa annetaan apua jo olemassa olevien sekä uusien tuotteiden ja palveluiden kehittämiseen. Rikastamossa autetaan myös yrityksiä verkostoitumaan ja saamaan uusia yhteistyökumppaneita. Verkosto tekee yhteistyötä luovan Suomen kanssa, joka on opetusministeriön luovan talouden, kasvun ja kansainvälistymisen foorumi. Luovan Suomen tavoitteena on vahvistaa luovia toimialoja sekä tuoda esille niiden merkittävyyttä osana uudistuvaa taloutta. Luovien alojen verkosto toimii myös Pohjoismaisessa toimijaverkostossa. (Rikastamo 2013; Luova Suomi 2013.)

Haastateltavan mielestä luovien alojen merkitys on Suomessa iso. Erityisesti taloudellinen merkitys ja työllistävä merkitys ovat suuria. Koko kulttuuri- ja luovien alojen yritystoiminta on yli 4 % kansallisesta lisäarvosta. Kuitenkin tärkein asia on luovien alojen kerrannaisvaikutus, eli luovilla aloilla on iso vaikutus laajasti koko yhteiskuntaan. Sillä on vaikutusta teollisuuteen, palveluihin ja se vahvistaa kilpailukykyä sekä erottautumista globaalissa taloudessa. Luovilla aloilla on myös hyvinvointivaikutus taiteessa ja kulttuurissa. Luovien alojen liiketoiminta on merkittävää esimerkiksi pelialan yrityksen Supercellin nopea kasvuvauhti ja myynti japanilaiselle yritykselle 1,1 miljardilla eurolla. Luovilla aloilla on myös moniulotteisia vaikutuksia, sillä haastateltavan mielestä luovuus on kompetenssi, jolle pitää antaa tilaa ja merkitystä kasvaa yhteiskunnassa. Tästä liiketoiminta on vain yksi osa kompetenssin käyttöä.

Luovien alojen verkosto on se tapa, jolla kompetenssien hyödyntämistä on laajasti yhteiskunnassa pidetty yllä muun muassa keskustelulla ja kehittämistoiminnalla. Suomessa ei ole kansallista kehittäjätoimijaa, kuten esimerkiksi Tanskassa on. Sen takia luovien alojen verkostolla on merkittävä rooli luovien alojen kehittämisessä.

Haastateltavan mielestä luovien alojen merkittävyyttä voidaan korostaa esimerkkien kautta ja tuomalla luovaa osaamista ihmisten arkipäivään. Tällä tavalla tehdään mahdolliseksi se, että luovuus on kaikessa tekemisessä mukana. Hyvien esimerkkien kautta leviää myös ymmärrys, mitä luovien alojen liiketoiminta voi tarjota esimerkiksi matkailulle, teollisuudelle, hyvinvoinnille ja yhteiskunnan kehittämiselle.

Teemahaastattelussa keskusteltiin myös elokuvatuotannosta tuottajan näkökulmasta. Haastateltava on toiminut aiemmin tuottajana. Hänen mielestään kuvausalueen valintaan vaikuttavat tarina, eli mitä ollaan kuvaamassa. Tärkeää on myös se, että alueella on hyvä infrastruktuuri kuten hyvät tukipalvelut, liikenneyhteydet, tietoliikenneyhteydet ja majoitus. Tällä tavalla kuvaamisprosessin toteuttaminen toimii hyvin ja alueelta löytyy tarvittavaa osaamista. Tärkeää ovat myös taloudelliset kannustimet. Haastattelijan mielestä Suomessa ei kannata mennä liian pieniin alueellisiin kannustimiin, koska kuvausalueiden houkuttelemisen tulisi tapahtua kansallisella tasolla. Tärkeää on etenkin satsata kansainvälisille markkinoille ja tehdä Suomesta houkutteleva kuvauspaikka. Suomesta löytyy hyvät palvelut elokuvatuotannoille ja taloudellisesti tuotantoja tukevia kannustimia, mikä mahdollistaisi kansainvälisetkin tuotannot.

Alueellisesti elokuvatuotannot hyödyttävät kuntia. Palvelut hyötyvät tuotannoista kertarysäyksellä, kun toimijat käyttävät alueen palveluita. Tuotannot palaavat myös mielellään hyviin kuvauspaikkoihin uudestaan ja tuovat lisää hyötyjä alueelle. Aiemmin opinnäytetyön teoriassa on mainittu, että Italiassa ja Itävallassa tehtiin selvitys, jonka mukaan alueen tekemä sijoitus elokuvan tuotantoon palautuu alueelle takaisin vähintään kaksinkertaisena, mutta jopa 20-kertaisena. Kun audiovisuaalinen tuotanto valitsee kuvausmaata ja paikkaa, valinta perustuu paljon siihen, mitä alue voi tarjota taloudellisesti tuotannolle. Haastateltava mainitsi myös hyödyksi sen, että elokuvien katsojat löytävät alueen ja se lisää alueen tunnettavuutta ja parantaa imagoa. Haastateltava nosti esimerkkinä Ruotsin Ystadin, jossa on tehty Wallander sarjan elokuvia. Alueesta on tullut varsinainen lomakohde, koska ihmiset haluavat vierailla elokuvan maisemissa.



Haastattelija ei ole ollut mukana Turun alueellisen tuotantotuen perustamisessa. Hän kuitenkin mainitsi muutamia esimerkkejä kuten Pori, jossa alueen kunnat investoivat studioon ja sen kautta alueelle on houkuteltu kuvausryhmiä. Porin alueelliset tuet toiminnalle vaihtelevat kuitenkin vuosittain. Haastattelija kokee, että Suomeen tarvittaisiin kansallinen tuki tai rahoitusmuoto, joka mahdollistaisi isojen kansainvälisten tuotantojen tulemisen Suomeen. Opin näytetyössä on aiemmin mainittu Ranskassa olevasta kansallisesta kannustinjärjestelmästä, jossa elokuvan tuotantoyhtiö saa tietyin ehdoin 20–28 % hyödyn. Ranskassa on arvioitu, että järjestelmän kautta saadaan ensimmäisenä vuonna valtiolle tuottoja yhteensä 100 miljoonaa euroa ja seuraaville vuosille 200–250 miljoonaa euroa.

Komission alueellisen tuella ja toiminnalla on ollut suuri merkitys elokuvatuotantojen saamiseksi alueelle. Turussa on ollut valmiiksi osaajapohjaa, muttei kuitenkaan paljon elokuva-alan yrityksiä. Haastattelija kokee, että tuotantojen lisääntyminen Turussa on ollut erityisesti komission toiminnan ja alueellisen tuen ansiota.

Haastattelussa haluttiin nostaa myös rahaston perustamiseen liittyviä ongelmakohtia. Haastateltavan mukaan tulee miettiä, pitääkö tukea jotakin taloudellista toimintaa vai antaa markkinoiden hoitaa tilanne. Suomessa on ollut pitkään keskustelua kansallisesta rahastosta, mutta vahva virkamiesnäkemys on ollut se, että ei pidä ryhtyä tukemaan pieniä alueita vaan isot selkeät linjat ovat parempia Suomen taloudelle. Erityisesti kaikkia toimialoja tasavertaisesti kohtelevat mallit ovat parempia. Kuitenkin alueellista ja kansallista tukitoimintaa on muilla EU:n mailla paljon ja Suomi sulkee itsensä ulos tästä kentästä. Ennen kaikkea Suomen tulisi miettiä, minkälaista linjaa haluaa toteuttaa.

Haastattelussa nostettiin esiin myös se, mitä ongelmakohtia jatkuvien tuotantojen saamiseen alueelle liittyy. Haastateltavan mielestä ongelmaksi nousee se, löytyykö osaavaa työvoimaa riittävästi. Tuotantojen saaminen nousee ongelmaksi, jos alueella ei ole koulutusta. Tarjolla tulisi olla myös toimivan tason osaajien lisäksi suunnittelevan tason osaajia. Näyttelijöiden saaminen kauemmas on hankalaa pitkiin projekteihin. Kuitenkin se on mahdollista, kun asiat on hyvin etukäteen suunniteltu. Haastateltava nosti esimerkkinä Markku Pölösen tuotannon, joita on kuvattu paljon Pohjois-Karjalassa. Englannissa suurin osa draamatuotannoista tehdään Lontoon ulkopuolella, koska Lontoo on kallis paikka tuotannoille ja sen tarvitsemille palveluille. Suomessa Helsinki on kallis ja jollakin tapaa myös kulunut kuvauspaikka.

Tärkeintä on saada toimiva logistiikka ja huolehtia käytännön asioista, jos tuotantoja halutaan saada kauemmas pääkaupunkiseudulta.

## 5.2 Länsi-Suomen elokuvakomissio – Elokuvakomissaari Teija Raninen

Haastateltava toimii Länsi-Suomen elokuvakomissiossa elokuvakomissaarina. Hänen tehtäviinsä kuuluu elokuvakomission toiminnasta vastaaminen. Länsi - Suomen elokuvakomissio on osa Turun Seudun kehittämiskeskusta. Kehittämiskeskus on elinkeinokeskus Turun seudulla. Turun Seudun kehittämiskeskuksen budjetti tulee Turun seudun yhdeltätoista kunnalta, joista Turun kaupunki on suurin, melkein 60 % osuudella. Kehittämiskeskuksen budjetissa on erillinen kohta, jonka kautta voidaan jakaa tuotantotukea tuotannoille. (Länsi-Suomen elokuvakomissio 2013.)

Tuotantotuen hakeminen elokuvan tekoon tapahtuu elokuvakomission kautta. Elokuvakomissio antaa tuotantotukea sellaisille elokuville, jotka tulevat Turun seudulle kuvaamaan. Elokuvan tulee olla tuotantovaiheessa ja tukea ei tällä hetkellä anneta käsikirjoitusvaiheessa oleville tuotannoille tai tuotannon kehittämiseen. Kriteerinä on, että tuotannolla tulee olla oma levityskanava ja muu rahoitus on kunnossa. Kun tuotanto hakee elokuvasäätiöltä tukea, elokuvakomissio tekee aiesopimuksen, jossa mainitaan, että rahoitus on kunnossa ja levityskanava löytyy sekä elokuvasäätiö on valmis tukemaan elokuvaa. Kun elokuva tulee Turun seudulle kuvamaan, rahan täytyy jäädä nelinkertaisesti alueelle. Tämä tarkastetaan kirjanpidosta, jonka jälkeen tuki voidaan antaa.

Haastateltavan mukaan elokuvakomissio statuksen haki Turun taideakatemia, missä on TV:n ja elokuva-alan -koulutusohjelma. Jäsenyyttä haettiin kansainväliseltä organisaatiolta ACFI:lta (Association of film commissioners international) ja vuonna 2003 kaupunginhallitus antoi luvan jäsenyyden hakemiselle. Silloin koulutettiin yksi henkilö, joka oli aiemmin ollut taideakatemian projekteissa komission töihin. Vuonna 2007 Turun kaupungissa astui voimaan uusi strategia, jossa osaamisen ja elinkeinostrategiassa määriteltiin, että kehittämiskeskuksen alaisuuteen tai vastuulle tulee luovien toimialojen kehittäminen. Kaikki kaupunkiorganisaation toiminta, joka liittyi luoviin toimialoihin siirrettiin kehittämiskeskuksen vastuulle. Näistä yksi oli elokuvakomissio. Vuonna 2008 haastateltava alkoi yhdessä ammattikorkeakoulun johtajan kanssa kehittää palvelumallia elokuvakomissiolle. Palvelukonseptiin kuuluu, että

komissio antaa tietoa eri rahoitusmahdollisuuksista ja kalustoista sekä apua osaajien, avustajien sekä kuvauspaikkojen löytymiseen. Vuonna 2009 toiminta aloitettiin kunnolla ja 2010 saatiin jo Vares elokuvat Turkuun, mikä oli ensimmäinen iso saavutus komission toiminnassa.

Elokuvakomission toiminnan ansiosta tuotantoja on tullut alueelle. Tilanne on vielä sellainen, että pääkaupunkiseutu on se, missä av-toimiala teollisuus toimii. Tuotannot menevät muille alueille kuvamaan, jolloin syntyy henkilöstökustannuksia, kuten matkakuluja, päivärahoja ja majoituskustannuksia. Tuotantotuella voidaan kompensoida näitä kustannuksia. Haastateltava kokee, että tärkeintä alueelle on se, että oma av-tuotanto ala kehittyy ja kasvaa. Aiemmin Turun seudulla elokuvakoulusta valmistuneet henkilöt lähtivät valmistuttuaan Helsinkiin töihin. Nykyään elokuva- ja tv-tuotantojen lisääntyminen Turun seudulla on johtanut siihen, että osaajat ovat uskaltaneet jäädä ja työllistyä alueelle sekä perustaa yrityksiä. Toimiala on kasvussa ja tuotannolle ei tule valtavia kustannuksia alueelle tullessa, koska elokuvalan osaajia on tarjolla. Haastateltavan mielestä ilman elokuvakomission toimintaa elokuvatuotantojen määrä olisi vähäistä ja alueelle tultaisiin kuvaamaan vain, jos pitäisi kuvata esimerkiksi Turun linnaa ja muu tuotanto kuvattaisiin muualla. Haastateltava kokee, että komission tarjoama tuotantotuki ja palvelukonsepti sekä osaajien löytäminen alueelta ovat ne tekijät, jotka johtivat tuotantojen kasvuun Turun seudulla.

### 5.3 Pelialan asiantuntija - Kimmo Nikkanen

Kolmas haastateltavista oli pelialan ammattilainen Kimmo Nikkanen. Nikkanen työskentelee Kajaanin Ammattikorkeakoulussa ja Kainuun Etu Oy:ssä projektipäällikkönä. Hän on tällä hetkellä mukana Kainuu Gaming Cluster- hankkeessa, joka on pelialan kehittämishanke. Hanke alkoi tammikuussa 2013 ja päättyi joulukuussa 2014. Nikkanen on myös mukana tuomassa International Game Developers Association, IGDA:n toimistoa Kajaaniin. IGDA on Kansainvälinen pelinkehittäjien yhdistys.

Nikkanen on ollut jo aiemmin mukana useissa muissa pelialan kehittämiseen liittyvissä hankkeissa, kuten esimerkiksi Game Fund- hanke, Innova-hanke, Game Studio- hanke ja Kajaanin amk:n Taito 1-laajennus-hanke. Neogamesilla on myös erilaisia kehittämishankkeita, joissa haastateltava on ollut mukana. Hankkeiden avulla pyritään siihen, että Kajaanin ammattikorkeakoulusta valmistuvat korkeasti koulutetut opiskelijat jäisivät Kainuuseen. Kaikkien

hankkeiden päätavoitteena on lisätä työllisyyttä ja pelialan hankkeet Kainuussa tukevat toisiaan.

Haastattelussa nostettiin esille luovien alojen rahastot. Haastateltava mainitsi, että Kainuussa on ollut luoville aloille Kainuun aluerahasto, mutta rahasto purettiin. Rahastossa oli paljon rahaa, mutta kannattavat sijoituskohteet puuttuivat. Nykyään rahasto on Joensuussa ja sitä hallinnoidaan Kuopiosta. Nikkasen mielestä rahaston perustamiseen ei kannata käyttää aikaa, vaan Kainuussa pitäisi olla osakeyhtiömuotoinen tai julkinen osakeyhtiömuotoinen toimija, joka kokoaa kaikki luovat alat alleen, johon voivat sijoittaa yksityiset ja muut instituutiot.

Pelialan rahaston perustamista tutkittiin Game Fund- hankkeen avulla vuosina 2012 – 2013. Hankkeessa tultiin siihen tulokseen, että rahaston toiminta ei ollut kannattavaa. Hankkeen tavoitteena oli selvittää rahaston perustamiseen liittyviä ongelmia ja linjauksia. Rahaston tavoitteena oli tuottaa voittoa, kehittää pelialan tiimejä ja houkutella uusia pelialan yrityksiä Kainuuseen. Rahaston toiminta olisi perustunut alkuvaiheen sijoituksiin ja pelialan ammattilaisten valmentamiseen. Suurimmaksi ongelmaksi nousi Kajaanin pelialan yritysten kokemattomuus, ideoiden kypsyttömyys sekä alan riskipitoisuus. Rahoittajat keskittyivät mieluummin etsimään parasta mahdollista tuottoa ja todennäköisyyttä kuin, että tukisivat tietyn alueen kehittymistä. Pelialan sijoittajilta saatu palaute on ollut suoria yrityssijoituksia suosivaa eli sijoittajat sijoittavat mieluummin suoraan yritykseen kuin rahaston kautta. Nikkanen tukee enemmän horisontaalista yhteistyötä kuin rahasto toimintaa. (Gamefund-hanke loppureportti 2013.)

Suomessa sijoitetaan yleensä vasta kasvuyrityksiin. Nikkasen mielestä parempi tapa olisi antaa pieniä summia kerrallaan esimerkiksi jonkin pelin prototyyppiin. Tällaisiin prototyyppihin voitaisiin sijoittaa alueellisten raatien kautta, jotka käyvät huolellisesti läpi erilaiset peli-ideat tai prototyypit ja pelin kehitykseen annettaisiin esimerkiksi 5 000 euroa ilman omahoitosuosuutta. Tällöin pelialan yrittäjä saisi 5 000 euroa ”peli-idean” kehittämiseen. Pelialan yrittäjä ei välttämättä itse saisi 5000 euroa käyttöönsä, vaan se käytettäisiin alihankintana pelin puuttuvan osan ostamiseen. Haastateltavan mielestä rahoitusta pitäisi saada hinattua alapäin kasvuyrityksistä esimerkiksi tällaisella alueraatityöskentelyllä. Nimenomaan alkuvaiheeseen pitäisi saada pieniä summia rahaa. Ongelmana on sijoittajien halu päästä heti osingoille.

Haastattelussa nostettiin esiin myös bisnesenkelien merkitys Kainuun peliyrityksille. Kainuussa kaksi yritystä 23:sta on jo saanut rahaa bisnesenkeleiltä. Bisnesenkeleitä on paljon Kainuun pelialan yritysten ympärillä. Ongelmana on se, että he haluaisivat sijoittaa ihmisiin, tiimeihin tai yhtiöihin, ei yksittäisiin peleihin. Peliala on nuori Suomessa, joten sijoittamistoiminta ei ole niin perinteistä. Tavoitteena on, että sijoittajien ja bisnesenkeleiden sijoittaminen helpottuu. Tällöin voitaisiin kollektiivisesti sijoittaa esimerkiksi Kajak Games Osuuskuntaan, jolloin yhdestä sijoituksesta hyötyisi kaikki osuuskunnan pelitiimit.

Haastateltava on kehittämässä Kavio clusterista sellaista instrumenttia, missä on useiden tiimien pelejä saman clusterin yhteydessä. Rahoittajan tehdessä siihen sijoituksen on hän mukana kaikissa peleissä ja tiimeissä sijoituksellaan. Tällä hetkellä bisnesenkelit toimivat Kainuussa konsultteina ja seuraavat pelialan kehitystä alueella. Tulevaisuuden tavoitteena on tehdä yhteistyöstä pitkäjänteisempää ja parempaa. Haastateltava kokee, että alueelle on saatu bisnesenkeleitä kiitettävästi ja raha ei ole ongelmana, vaan se mihin sijoittaa, paljon se tuottaa sekä milloin peli on valmis. Pelialan sijoittaminen on siis todellista riskisijoittamista.

Nikkasen mielestä pelialan kasvu Kainuussa ei ole rahasta kiinni. ”Rahaa tarvitaan, mutta se ei ole ongelma”. Menestyspelin tekeminen vaatii markkinoinnin ymmärtämistä, kuten sosiaalisen median ja verkostomarkkinoinnin osaamista. Tärkeää olisikin cross promotion eli eri viestintäyritysten tuotteisiin sijoitettua mainontaa samalla toimialalla. Tällä tarkoitetaan sitä, että esimerkiksi täällä Kainuussa pelialan yritykset mainostaisivat omissa peleissään toisten yritysten pelejä. Tavoite on tukea yhteisen toimialan tuotantoa. Tärkeää pelien kehittämisessä on nimenomaan markkinointi. Jo pelin kehittämisvaiheessa sitä tulisi markkinoida, jotta mahdolliset pelaajat kiinnostuisivat pelistä ja sen aiheesta jo kehitysvaiheessa. Nikkasen mielestä pelialalla pitää ymmärtää markkinointia, verkostoitumista ja pitää osata tehdä yhteistyötä toisten pelialan yritysten kanssa. Kaikki peliala on globaalia, eli pitää ajatella koko Eurooppaa ja maailmaa, ei pelkästään Kainuuta. Pelialalla ei kannata tehdä pelkästään Suomen tasolle mitään.

Pelialan kehitykseen tarvitaan hyviä ideoita, innovaatioita ja pelialan yhteisö alueelle. Nikkanen vertaa pelialan kehitystä Hollywoodin ja Bollywoodin kehitykseen. Ennen kaikkea tarvittaisiin ohjausta. Vielä vuonna 2006 Kainuussa ei ollut yhtään pelialan yritystä. Tietojenkäsittelyn lehtori Veli-Pekka Piirainen ja Nikkanen aloittivat hankkeen, jossa ideoitiin pelialaa ja sen kehitystä Kainuussa. Nyt viimeisen seitsemän vuoden aikana Kajaanin

ammattikorkeakoulussa voi opiskella graafikoksi, suunnittelijaksi, tuottajaksi tai koodaajaksi. Kajaanin Ammattikorkeakoulun pelialan koulutuksen sisäänottoluokka on 50–60 opiskelijaa vuodessa.

Pelialan kehitys Kainuussa on lähtenyt käyntiin Kajaanin ammattikorkeakoulusta kun pelialan koulutus käynnistettiin. Osa ammattikorkeakoulun opettajista alkoi myös tehdä omia pelejä ja perustivat omia yrityksiä. Tällä hetkellä Kainuussa on 23 pelialan yritystä, mikä on pelialan koulutuksen ja erilaisten pelihankkeiden ansiota. Kajaanin ammattikorkeakoulun rooli on edelleen hyvin tärkeä, sillä ammattikorkeakoulusta valmistuu ammattilaisia, joita yritykset tarvitsevat kehittyäkseen ja laajentuakseen. Haastateltavan mielestä Kainuulaiset peliyritysten tulisi pystyä jo tekemään vetovoimaisia pelejä, jotka huomataan maailmalla sekä saaman sijoituksia alueelle. Myös ulkopuolisten yritysten saaminen Kainuuseen olisi tärkeää. Renforsin rannassa on iso yrityskeskittymä, jossa on esimerkiksi erilaisia pilvipalveluita tarjoavia yrityksiä. Esimerkiksi Supercellillä oli Kainuussa sivutoimisto puolitoistavuotta, joten ei ole lainkaan mahdotonta, että seuraava Supercell syntyisi täällä. Tulevaisuudessa olisi mahdollista saada Kainuuseen jopa 50–60 pelialan yritystä, mutta siihen vaaditaan ammattikorkeakoulun lisäksi yritystoiminnan kasvua ja uusien yritysten sijoittumista alueelle.

Haastateltava nosti esille Ruotsissa pelialan kaupungiksi nousseen Skövden. Skövde on Göteborgin ja Tukholman puolivälissä oleva yliopistokaupunki, jossa on Kajaanin ammattikorkeakoulun yhteistyökumppani HIS (högs skolan i Skövde). He ovat luoneet alueelleen 700 pelialan työpaikkaa juuri samalla mallilla, millä Kainuussa pelialaa kehitetään. Malli toimii siten, että ensin hankitaan alueelle koulutustarjontaa. Sen jälkeen alueelle perustetaan ja hankitaan pieniä yrityksiä. Viimeisessä vaiheessa alueelle tarvitaan myös ulkopuolisia yrityksiä, jolloin saadaan geneerinen kasvu käyntiin.

Kainuussa on pyritty yhdistämään peli ja elokuva keskenään, sillä ne vaikuttavat suuresti toisiinsa. Nikkanen on suunnitellut Cloudberry services projektipäällikön Marko Karvosen kanssa moviegame /gamemovie tekemistä. Moviegamen ideana on se, että itse elokuvan katsoja on esimerkiksi 3D persoonana pelaamassa peliä, jossa pelin kululla on vaikutus elokuvan loppuun. Esimerkiksi pelaajan ratkaisut pelin eri vaiheissa vaikuttavat elokuvan lopputulokseen. Tammikuussa 2014 Nikkanen ja Karvonen alkavat suunnitella moviegamea tarkemmin.

Haastattelussa nostettiin esiin Kainuun pelialan kehityksen suurimmat haasteet. Suurin este pelialan kasvulle Kainuussa on haastateltavan mielestä työntekijäpula, mikä on ongelma koko Suomessa. Jos Kainuusta valmistuisi esimerkiksi 300 opiskelijaa joka vuosi, silloin ulkopuolisten yritysten kiinnostus voisi herätä. Tällöin yritykset toisivat Kainuuseen toimistojaan. Nuoret pelinkehittäjät saataisiin myös jäämään Kainuuseen, kun täällä olisi tarjolla työpaikkoja etenkin korkeasti koulutetuille. Työpaikan lisäksi tulisi olla edullisia asuntoja, hyvä tonttitarjonta, hyvä päivähoito ja muu infrastruktuuri. Nikkasen mielestä Kainuussa on tällä hetkellä hyvä infrastruktuuri, mutta työpaikkoja on liian vähän.

Kimmo Nikkanen on kirjoittanut 32 kirjaa peleistä. Nikkanen ja Kainuu Gaming Cluster –hankkeen projektikoordinaattori Timo Surma-aho ovat tekemässä Kajaanista pelaajien kaupunkia. Ideana on tuoda esimerkiksi ravintoloiden ruokalistoilta pelejä ja drinkkejä. Tällöin soluttaudutaan tavallisten kuluttajien elämään ja samalla tehdään pelialaa tunnetuksi alueelle. Kainuussa ja Kajaanissa ykkösjuttu on se, että ollaan ylpeitä omasta alueesta, sen kehityksestä ja peleistä. Pelit pitäisi saada mukaan jokapäiväiseen elämään ja katukuvaan. Kajaani on ollut viime aikoina paljon lehdissä juuri pelien vuoksi esimerkiksi pelialan opiskelijoiden saama Bafta -palkinto ja vuonna 2013 järjestetty Northern Games summit -tapahtuma.

## 6 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli nostaa esiin luovien alojen merkitys sekä taloudelliset mahdollisuudet Kainuussa ja koko Suomessa. Merkittävyttä on korostettu nostamalla esiin menestystarinoita luovien alojen kehittämisestä muualla Suomessa sekä konkreettisia tilastollisia kehityslukuja. Opinnäytetyössä keskityttiin erityisesti peliteollisuuden ja elokuvateollisuuden mahdollisuuksiin tulevaisuuden nousevina aloina. Selvitimme opinnäytetyössä, kannattaisiko Kainuuseen perustaa rahasto vai minkälainen toimintamalli olisi paras luoville aloille. Muilla alueilla on tuettu rahallisesti ja muuten elokuvateollisuutta ja peliteollisuutta. Näiden case tapausten ja asiantuntijahaastattelujen perustella teimme johtopäätökset rahaston kannattavuudesta Kainuussa ja luovien alojen strategisesta kehittämisestä.

Opetustarjonnalla on suuri merkitys Kainuun alueen luovien alojen kehittymiseen. Kajaanin ammattikorkeakoulun peliala ja Kainuun ammattiopiston kulttuurialat tukevat vahvasti Kainuun luovien alojen osaajien syntymistä. Luovien alojen kannalta yrittäjyydellä on suuri merkitys alan menestymiseen. Luovien alojen osaajia tulisi tukea yrittäjyydessä, jotta alansa osaajat jäisivät Kainuuseen sekä kokisivat toimintaympäristön yrittäjyyttä tukevaksi. Kainuussa luovat alat työllistävät paljon ihmisiä nyt ja tulevaisuudessa ja luovien alojen lisääntyminen alueella toisi lisää nuorta työvoimaa Kainuuseen sekä vähentäisi myös nuorten poismuuttoa alueelta.

Luovien alojen ongelmana ovat yleensä taloudelliset ongelmat ja rahoitus. Luoviin aloihin sijoittamista pidetään riskialttiina, joten kunnat tai yksityiset henkilöt eivät lähde mielellään rahoittamaan näitä aloja. Kuitenkin sijoittaminen riskialttiisiin luoviin aloihin voi johtaa taloudellisesti nopeasti kasvaviin ja tuottaviin yrityksiin. Tietotekniikan ala on erityisesti kasvumahdollisuuksiltaan ja innovaatioiltaan lähes rajaton, kuten esimerkiksi kolmessa vuodessa räjähdysmäisesti kasvanut pelialan yritys Supercell. Luovissa aloissa on suuret kasvu mahdollisuudet ja tukemalla näitä aloja voidaan Kainuuseenkin saada kansainvälisesti merkittäviä yrityksiä.

Peliteollisuuden merkitys on kasvanut paljon viime vuosina ja Kainuussakin pelialan kehitykseen on panostettu. Pelialaa kehitetään Kainuun Etu Oy:n Kavio Cluster- projektin avulla, jotta Kainuuseen saataisiin kansainvälinen pelialan keskittymä. Kavio Cluster – peliyritysten



keskittymä perustettiin helmikuussa 2013. Myös Kajaanin ammattikorkeakoulu kannustaa pelialan opiskelijoita yrittäjyyteen Kajak Games osuuskunnan kautta. Yhteistyö on tärkeää pelialan kehittämisessä ja verkostojen luomisessa. Merkittävää on, että Kajaanin ammattikorkeakoulu ja Kainuun Etu Oy yhdessä muiden tahojen kanssa pyrkivät tukemaan pelialan kasvua ja yrittäjyyttä Kainuussa.

<b>S = vahvuudet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- oppilaitokset</li> <li>- peliteollisuus</li> <li>- infrastruktuuri</li> <li>- omaleimaisuus</li> <li>- kaunis ja puhdas luonto</li> <li>- elämysmatkailu</li> <li>- luovien alojen ammattilaiset</li> <li>- uudistumishalukkuus</li> <li>- yhteistyö</li> <li>- kehittämistyö (hankkeet)</li> </ul>	<b>W = heikkoudet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- yrittäjyyden pelko</li> <li>- poismuutto (nuoret)</li> <li>- rahoitus</li> <li>- työttömyys (nuoret)</li> <li>- kohtaanto-ongelma</li> <li>- yrittäjyyden tukeminen</li> <li>- luovien alojen strategia puuttuu</li> <li>- luovien alojen hajanaisuus</li> <li>- lentoyhteydet</li> </ul>
<b>O = mahdollisuudet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelialan keskittymä (pelaajien kaupunki)</li> <li>- elokuva maakunta</li> <li>- nuorten työllistyminen alueelle</li> <li>- kansainvälistyminen</li> <li>- innovaatiot</li> <li>- yrittäjyyden lisääntyminen</li> <li>- yritysten siirtyminen alueelle</li> </ul>	<b>T = uhat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- työvoiman saatavuusongelmien lisääntyminen</li> <li>- osaajien lähteminen alueelta</li> <li>- yrittäjyyden vähentyminen</li> <li>- imagon heikkeneminen</li> <li>- luovuuden heikkeneminen</li> <li>- luovien alojen heikko kehittäminen</li> </ul>

Kuvio 23. Kainuun maakunnan luovat alat: SWOT

SWOT – analyysissä on nostettu Kainuun maakunnan luovien alojen vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhat. Monet SWOT – analyysin kohdat sopivat yleisesti Kainuun elinkeinoelämään. Vahvuuksina luovilla aloilla on erityisesti oppilaitosten opetustarjonta. Elämysmatkailu on vahvuus Kainuussa omaleimaisen kulttuuriin sekä kauniin ja puhtaan luonnon vuoksi. Kainuun luovien alojen heikkouksia on erityisesti työttömyys ja yrittäjyyden pelko. Työvoiman ja työpaikkojen kohtaamattomuus eli kohtaanto-ongelma, johtaa myös luovilla aloilla helposti poismuuttoon Kainuusta. Luovien alojen heikkoutena on myös yhteisen strategian puuttuminen ja alan hajanaisuus Kainuussa.

Kajaanista on mahdollista luoda pelialan kaupunki. Oikeanlaisella palvelukonseptilla voidaan saada myös Kainuuseen elokuvatuotantoja ja kehittää maakunnasta Pohjois-Karjalan tapaista elokuvamaakuntaa. Luovat alat on erityisesti nuoria kiinnostavia aloja ja niiden lisääntyminen Kainuussa saisi nuoretkin helpommin jäämään alueelle. Kehittämällä luovia aloja voidaan synnyttää uusia innovaatioita ja tehdä Kainuusta alue, jossa luovan alan yritykset pystyvät menestymään myös kansainvälisesti.

Uhkana Kainuussa on työvoiman saatavuusongelmien lisääntyminen, osaajien lähteminen alueelta ja yrittäjyyden vähentyminen. Nämä johtavat helposti luovuuden heikkenemiseen ja Kainuun imagon huononemiseen. Kehittämällä luovia aloja tähdäten SWOT – analyysissä mainittuihin mahdollisuuksiin voidaan paremmin välttää uhat. Tämä edellyttää tietenkin nykyisten vahvuuksien ylläpitämistä ja kehittämistä. Kainuu tarvitsee luovien alojen strategian, jonka kautta alan kenttää voidaan alkaa kehittämään. Myös projektien kautta voidaan kehittää muun muassa luovan alan yrittäjyyttä, kansainvälistymistä, verkostoitumista, rahoitusta ja työllistymistä, jos hankkeiden tavoitteet tähtäävät pysyviin rakenteisiin.

Pelialan koulutus on mahdollistanut osaajien tulemisen alueelle ja osaajien valmistuttua Kainuuseen on syntynyt viimeisen seitsemän vuoden aikana 23 pelialan yritystä. Kainuussa on hankkeiden kautta pystytty kehittämään pelialan yrittäjien osaamista ja verkostoitumista merkittävästi. Kainuussa on hyvä pohja peliteollisuuden kehittymiselle ja alueelle on mahdollista saada pelialan keskittymä, minne ulkopuoliset yritykset haluavat tuoda toimipisteitään. Kavio Cluster hankkeen avulla kehitetään Kainuuseen pelialan keskittymää, mikä helpottaa yritysten verkostoitumista, mahdollistaa yhteismarkkinoinnin ja yritysten välisen yhteistyön.

Pelialan asiantuntijahaastattelussa aiemmin mainittu pelialan ongelma on peli-ideoiden saama vähäinen rahoitus. Kainuussa pitäisi keskittyä myös prototyypipelien rahoitukseen pienillä rahasummilla. Kavio clusterista ollaan kehittämässä sellaista instrumenttia, missä on useiden tiimien pelejä saman keskittymän yhteydessä. Rahoittajan tehdessä siihen sijoituksen on hän mukana kaikissa peleissä ja tiimeissä sijoituksellaan. Tällainen konsepti on hyvä, koska sijoittajalla on sijoitus monessa pelitiimissä samaan aikaan, jolloin joku peleistä voi menestyä ja sijoittamisen riski pienenee. Tämä mahdollistaisi sijoittajien lisääntyvän kiinnostumiseen Kainuun pelialasta. Rahoituksen kannalta peliala ei tarvitse alueellista rahastoa, vaan toimivan mallin, jonka avulla houkutellaan sijoittajia alueelle. Kehittämistyöllä, opetustarjonnalla ja

toimivalla konseptilla alueelle jää helpommin pelialan yrittäjiä ja osaajia sekä se houkuttelee alueelle ulkopuolisia yrityksiä.

Kainuussa on hyvät mahdollisuudet elokuva-alan kehitykseen. Elokuviin tuottaminen Kainuussa olisi mahdollista tuotannoille tarjottavan vahvan ammattiosaamisen vuoksi. Kainuu olisi hyvä kuvauspaikka kauniine maisemineen ja alueelta löytyy hyvä infrastruktuuri kuten liikenneyhteydet, palvelut, majoitus ja tietoliikenneyhteydet. Kainuussa olisi hyvät edellytykset tuottaa elokuvia, tv-sarjoja ja dokumentteja, mutta alueellisen rahoituksen puuttuessa ei ole kannattavaa tuoda alueelle tuotantoja. Ilman rahoitusta tuotannot eivät saa korvausta alueelle siirtymisen kuluista. Pelialasta poiketen elokuva-alan ongelmana Kainuussa on rahoituksen puute. Alueelle tulisi saada alueellista rahoitusta, jotta tuotantojen olisi kannattavaa tulla Kainuuseen. Jonkinlaisen alueellisen rahoituksen kautta saama panos elokuvaan saataisiin alueelle moninkertaisesti takaisin, kun tuotannot käyttävät alueen palveluita ja osaajia. Pitkäaikainen hyöty saadaan, kun alue saa elokuvassa näkyvyyttä, jota voidaan myöhemmin hyödyntää elokuvamatkailun muodossa. Myös kansallinen tuki olisi Suomessa hyvä isompia kansainvälisiä tuotantoja houkuteltaessa, mutta alueellisen tuen merkitystä ei tulisi unohtaa.

Turussa käytettävä malli elokuvatuotantojen rahoitukseen olisi hyvä myös Kainuussa. Komission tuki Kainuun elokuvatuotannoissa olisi merkittävää ja ilman komissiotyypistä tukea, ei alueelle luultavasti saada tuotantoja. Länsi-Suomen elokuvakomissio houkuttelee tuotantoja alueelle palvelukonseptilla ja tuotantotuella, jos kuvattava tuotanto täyttää komission kriteerit tuen saamiseen. Kainuussa on Cloudberry Services median- ja elokuvan palvelukeskus hanke, joka houkuttelee tuotantoja Kainuuseen ja antaa apua palveluiden ja osaajien löytymiseen. Kainuuseen tulisi saada pysyvä keskus elokuvatuotantojen houkuttelemiseen ja tukemiseen. Pysyvällä palvelumallilla tarjottaisiin tuotannoille tietoa muun muassa majoituksesta, osaajista ja kuvauspaikoista. Palvelukeskus voisi Turun mallin tapaan tarkistaa tuotannon kirjanpidosta ja rahoituslaskelmista paljonko alueelle jäisi rahaa tuotannon tullessa Kainuuseen. Jos tuotanto täyttäisi Turun mallin kriteerit ja jättäisi alueelle rahaa vähintään nelinkertaisesti, voisivat kunnat tai kunta sijoittaa elokuvan tuotantoon haluamansa summan. Turussa ja Pohjois-Karjalassa on saatu luotua vahva pohja elokuvatuotannoille ja Kainuussa tämä olisi myös mahdollista. Hyvä palvelukokonaisuus saa tuotannot palaamaan alueelle uudelleen.

Kainuussa suunnitellaan luoville aloille omaa kehittämisstrategiaa. Tampereella on kehitetty strategia luova Tampere. Sen avulla Tampereelle on saatu aikaan 800 uutta yritystä ja se on Suomen laajin luovan talouden kehittämisohjelma. Kehittämisohjelman aikana luovien alojen toimialat kasvoivat merkittävästi ja olivat kasvuvauhdiltaan Suomen suurinta huomioitaessa kaikki toimialat. Luovan Tampereen strategian mukaan menestyksellistä yrittäjyyttä ja hyvinvointia voidaan nostaa investoimalla luoviin aloihin ja parantamalla innovaatio toimintoja, mainostamalla yrittäjyyttä sekä kehittämään Tamperetta vetovoimaisemmaksi niin alueen asukkaiden kuin vierailijoidenkin näkökulmasta.

Kainuussa luovien alojen kehittäminen tulisi lähteä kehittämisstrategiaprosessin aloittamisesta. Kehittämisstrategian avulla voitaisiin saada Kainuuseen lisää luovan alan toimijoita ja parantaa alueen imagoa samaan tapaan kuin luova Tampere kehittämisohjelmassa. Kohta valmistuvassa Kainuu 2035 maakuntastrategiassa luovat alat on otettu huomioon painottuen pelialaan ja elämysmatkailuun. Uudessa maakuntastrategiassa tulisi ottaa luovat alat huomioon kokonaisvaltaisesti ja erityisesti elokuva-alan mahdollisuudet Kainuussa. Opinnäytetyön aiheita tukien vastasimme maakuntastrategian 2035 suunnitelmaosion kyselyyn, johon haluttiin mielipiteitä ja kommentteja maakuntastrategian luonnoksesta. Nostimme kommentteissamme esille sen, että luovia aloja tulisi enemmän huomioida pitkän aikavälin strategiassa. Maakuntastrategiassa 2035 on nostettu tärkeiksi kehittämiskohteiksi yrittäjyys ja nuoret. Näihin panostaminen on hyvin tärkeää, sillä luovien alojen tukeminen synnyttää lisää luovuutta ja uusia innovaatioita sekä yritystoimintaa. Nuoret ovat aiemmin mainitun selvityksen mukaan kiinnostuneita luovasta työstä ja luovan alan ammateista. Kainuun tulisi siis huomioida paremmin luovat alat, jolloin Kainuu olisi nuoriin luottava maakunta.

Opinnäytetyön tuloksena päädyttiin siihen, että luovien alojen rahaston perustaminen ei tällä hetkellä ole kannattavaa. Rahaston toiminta vaatisi mittavia summia, johon kunnilla ei tämänhetkisen taloustilanteen vuoksi ole rahaa ja ulkopuolisten sijoittajien löytäminen laajalaaiseen rahastoon on hankalaa. Myös rahojen jakaminen kannattaviin kohteisiin voi osoittautua ongelmaksi. Tämän vuoksi Kainuun luovan alan kentän kehittäminen tulisi aloittaa strategian tekemisestä ja vasta sen jälkeen miettiä rahaston kannattavuutta. Elokvateollisuuden tukeminen alueellisesti olisi kuitenkin tärkeää. Mahdollisuuksien mukaan elokuva-alan kehittämisessä palvelukonseptin lisäksi tarvittaisiin alueellista tuotantotukea. Luovien alojen merkittävyys koko maailmassa on jatkuvasti kasvava. Luovien alojen tarjoamat ratkaisut ovat merkittäviä nyky-yhteiskunnalle. Näitä innovatiivisia palveluita voidaan hyödyntää monilla eri

toimialoilla lääketieteestä opetukseen. Kainuussa on valtavasti potentiaalia luovien alojen kentän kasvuun ja uusien innovaatioiden syntymiseen. Tämä vaatii paljon strategista kehittämistyötä ja halua uudistua luovien alojen menestyjäksi.

Case-tutkimus onnistui hyvin. Tutkimus on luotettava monipuolisten aineistonhankinta tapojen vuoksi. Haastateltavat ovat luovien alojen asiantuntijoita, joten haastattelujen tulokset ovat luotettavia. Kaikki kvalitatiivisen tutkimuksen luotettavuuskriteerit täyttyvät. Tutkimusaineisto on hyvin kuvailtu ja sen tuloksia voi yhdistää eri tutkimuskohteisiin. Haastatteluista ja case – tapauksista saadut tulokset vaikuttivat tutkittavan asian johtopäätöksiin. Case – tapaukset ovat monipuolisia ja niissä on esitelty laajasti alueen luovien alojen kehittämistyötä. Case – tapauksissa tiedonkeruu oli haastavaa vähäisten tietolähteiden vuoksi. Teoria tukee hyvin haastatteluja ja case-tapauksia. Teoria osuus on laaja ja monipuolinen sekä tilastolliset kuviot selkeyttävät kokonais kuvaa. Opinnäytetyöprosessin kannalta selkeämpi opinnäytetyön tavoite olisi helpottanut tutkimustyötä. Asiantuntijahaastattelujen osuuteen yksi kainuulainen haastateltava olisi tukenut opinnäytetyön elokuvateollisuuden osuutta. Kokonaisuudessaan opinnäytetyö onnistui hyvin vaikka tutkimustulokset ja loppupäätelmät poikkesivat alkupe-  
räisistä odotuksista.

## LÄHTEET

Angry Birds siivitti Rovion 77 miljoonan liikevoittoon, liikevaihto+101 %.2013. Mobiili.

<http://mobiili.fi/2013/04/03/angry-birds-siivitti-rovion-77-miljoonan-liikevoittoon-liikevaihto-101/> (Luettu 20.9.2013.)

Ammattialojen tulevaisuuden näkymät. Työ ja elinkeinoministeriö 2012.

Arkisto 2013. Luova Tampere.

<http://www.luovatampere.fi/arkisto/> (Luettu 5.5.2013.)

Astu Vares-dekkariin 2013. Turun matkailuoppaat.

<http://www.turunmatkailuoppaat.fi/2010/02/verkamatka-%E2%80%93-elavaa-ja-yllattavaa-teollisuushistoriaa/> (Luettu 9.10.2013.)

Audiovisuaalisten tuotantojen rahoitus Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahastossa 2013. Pohjois-Karjalan maakuntaliitto.

<http://www.pohjois-karjala.fi/Resource.phx/maakuntaliitto/hankerahoitus/kehittamisrahasto.htm> (Luettu 11.10.2013.)

Audiovisuaalisen viestinnän koulutukset 2013. Kainuun Ammattiopisto.

<http://www.kao.fi/fi/info/koulutusalat/kulttuuriala/av-viestinnan-ala.html> (Luettu 5.9.2013.)

Bootcamp 2013. Kavio Cluster.

<http://www.kaviocluster.org/web/?page=10> (Luettu 13.8.2013.)

Bruun, O., Eskelinen, T., Kauppinen, I. & Kuusela, H. 2009. Immateriaalitalous; kapitalismin uusi muoto. Helsinki: Gaudeamus.

Catherine Magnant 2013. Head of Unit, Culture Policy, DG EAC, European Commission.

Cloudberry services – elokuva ja media Kainuussa 2013. Kainuun Ammattiopisto.

<http://www.kao.fi/fi/info/kehittaminen-ja-kansainvalisyys/kehittamishankkeet/cloudberry-services-elokuva-ja-media-kainuussa.html> (Luettu 5.9.2013.)

Cloudberry Services – elokuvan ja median palvelukeskus 2013. Facebook.

<https://www.facebook.com/CloudberryServices> (Luettu 5.9.2013.)

Cinergy Creative Tampere – esiselvitys luovista aloista 2013. Kainuun Etu Oy.

Digi 2013. Suomen pelialan kokonaisarvoksi odotetaan tänä vuonna 600–800 miljoonaa euroa

<http://digi.fi/2013/07/11/suomen-pelialan-kokonaisarvoksi-odotetaan-tana-vuonna-600-800-miljoonaa-euroa/> (Luettu 16.7.2013.)

Direct copyright revenue streams in creative industries in Finland 2010. The Finnish Copyright Society and the Finnish Copyright Institute. EFFC-Itä-Suomen elokuvakomissio. Josek.

<http://www.josek.fi/fi/projektit/k%C3%A4ynniss%C3%A4-olevat-projektit/effc--it%C3%A4-suomen-elokuvakomissio/> (Luettu 11.10.2013.)

Elokuva-ala 2013. Mol.

<http://www.mol.fi/avo/alat/077.htm> (Luettu 2.9.2013.)

Elokuvapanokset palasivat Turkuun nelinkertaisena 2011. Turun Sanomat.

<http://www.ts.fi/kulttuuri/260516/Elokuvapanostukset+palasivat+Turkuun+nelinkertaisena> (Luettu 7.10.2013.)

Elokuvavuosi 2012 Facts and Figures. Suomen elokuvasäätiö 2013.

Elokuvien ja dokumenttien tekijät ovat löytäneet Turun. Turku 2011.

[http://www.turku2011.fi/uutiset/elokuvien-ja-dokumenttien-tekijat-ovat-loytaneet-turun\\_fi](http://www.turku2011.fi/uutiset/elokuvien-ja-dokumenttien-tekijat-ovat-loytaneet-turun_fi) (Luettu 9.10.2013.)

Elokuvanteko alkaa taas Pohjois-Karjalassa 2013. Yle-uutiset.

[http://yle.fi/uutiset/elokuvanteko\\_alkaa\\_tas\\_maakunnassa/6583097](http://yle.fi/uutiset/elokuvanteko_alkaa_tas_maakunnassa/6583097) (Luettu 11.10.2013.)

Elokuvamatkailun rikkaat mahdollisuudet 2013. Matkailun ja elämystuotannon klusteriohjelma. Tanja Ahven-Posio, Suomen elokuvakomissio.

<http://www.experiencebusiness.fi/uutiset-ja-julkaisut/blogi/elokuvamatkailun-riikkaat-mahdollisuudet.html> (Luettu 17.10.2013.)

Elokuvien teko tyssäsi rahapulaan Pohjois-Karjalassa 2012. Yle-uutiset.

[http://yle.fi/uutiset/elokuvien\\_teko\\_tyssasi\\_rahapulaan\\_pohjois-karjalassa/6413413](http://yle.fi/uutiset/elokuvien_teko_tyssasi_rahapulaan_pohjois-karjalassa/6413413) (Luettu 11.10.2013.)

Ensin Nokia, nyt Supercell - peliyhtiön enemmistöosuus myydään 1,1 miljardilla 2013.

Markkinointi & mainonta.

<http://www.marmai.fi/uutiset/ensin+nokia+nyt+supercell++peliyhtion+enemmistöosuus+myydaan+11+miljardilla/a2209454> (Luettu 15.10.2013.)

Eskelinen M. 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Helsinki: Sitra.

Etelä-Karjalan rahasto 2013. Suomen kulttuurirahasto.

<http://www.skr.fi/ek> (Luettu 20.8.2013.)

Evolutionaarinen näkökulma peliteollisuuteen. Pelitutkimuksen vuosikirja 2011.

Florida R. 2006. Luovan luokan esiinmarssi: miten se muuttaa työssäkäyntiä, vapaa-aikaa, yhteiskuntaa ja arkielämää. Helsinki: Talentum.

Gamefund-hanke loppuraportti, 2013. Heikki Koivisto.

Global box office hit 34.7 bn in 2012. Screen Daily. 22.3.2013.

<http://www.screendaily.com/news/distribution/global-box-office-hit-347bn-in-2012/5053217.article> (Luettu 4.9.2013.)

Harvinainen vuosi Pohjois-Karjalan elokuvatuotannossa-tänä vuonna ei yhtään elokuvaa 2012. Karjalainen.

<http://www.karjalainen.fi/uutiset/uutis-alueet/maakunta/item/10382-harvinainen-vuosi-pohjois-karjalan-elokuvatuotannossa-tana-vuonna-ei-yhtaan-elokuvaa> (Luettu 11.10.2013.)

Historia 2013. POEM.

<http://www.poem.fi/saatio/historia/> (Luettu 18.10.2013.)

Joensuun seutu – kaikkea hyvää elämään 2013. Josek.

<http://www.josek.fi/fi/joensuun-seutu/> (Luettu 18.8.2013.)

Josek Oy. Ilomantsi 2005.

<http://www.ilomantsi.fi/Resource.phx/sivut/sivut-ilomantsi/yritys/josek.htx> (Luettu 18.8.2013.)

Jungle Race FAQ 2013. Kajaani Game Studios.

<http://www.tarzani.com/suomeksi.php?p=ukk.html> (Luettu 20.8.2013.)

Kainuun maakuntaohjelma 2009–2014. Kainuun maakunta-kuntayhtymä. 2009.

Kainuun maakuntasuunnitelma 2025 - Uusiutuva Kainuu. Kainuun maakunta kuntayhtymä 2005.

Kainuu pelialan parhaimmilla pelipaikoilla 2013. Kainuun Sanomat.

Kajak Games Osuuskunta 2013. Kajak Game Development Lab.

<http://www.kajak3d.com/fi/kajak-games> (Luettu 23.8.2013.)

KAVIO 2013. Kavio Cluster.

<http://www.kaviocluster.org/web/?page=8> (Luettu 13.8.2013.)

Kompassi-Luovien alojen palvelupolku 2013.

<http://kompassipolku.fi/index.php?i=5&i2=15&p=10> (Luettu 3.5.2013.)

Kulttuuripääkaupunkiesittely. Turku 2011.

<http://www.turku2011.fi/turku-2011/kulttuuripaakaupunkiesittely> (Luettu 7.10.2013.)



Kulttuuripääkaupunki sai Turku 2011 – säätiönsä 2007.

<http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074196174/Kulttuuripaakaupunki+sai+Turku+2011+saaationsa> (Luettu 7.10.2013.)

Kurkistus kulisseeihin: Näkökulmia Pohjois-Karjalan elokuvamaakunnan rakentumiseen 2011. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu C:54.

Lama liippasi elokuva-alaakin. Tilastokeskus 6.9.2011.

[https://www.tilastokeskus.fi/artikkelit/2011/art\\_2011-09-06\\_003.html?s=8](https://www.tilastokeskus.fi/artikkelit/2011/art_2011-09-06_003.html?s=8) (Luettu 4.9.2013.)

Lama liippasi elokuva-alaakin. Tilastokeskus 6.9.2011. Televisio dominoi av-klusteria. Elo-kuvatuotannon keskittymisaste on kulttuurialojen keskitasoa.

[http://tilastokeskus.fi/artikkelit/2011/art\\_2011-09-06\\_003.html?s=7](http://tilastokeskus.fi/artikkelit/2011/art_2011-09-06_003.html?s=7) (Luettu 4.9.2013.)

Lausunnonantomahdollisuus koskien Kainuun maakuntastrategiaa 2035,2013. Kainuun liitto.

[http://digiumenterprise.com/answer/survey.asp?sid=1084449&answerer=87&chk=P9YWPHKZ&dt=41579.4218592593&THIS\\_IS\\_YOUR\\_PERSONAL\\_ANSWERING\\_LINK=DO\\_NOT\\_SHARE](http://digiumenterprise.com/answer/survey.asp?sid=1084449&answerer=87&chk=P9YWPHKZ&dt=41579.4218592593&THIS_IS_YOUR_PERSONAL_ANSWERING_LINK=DO_NOT_SHARE) (Luettu 1.11.2013.)

Liikunta- ja elämyspalvelut Uudellamaalla – ennakointityö 2010. Uuden maan Ely-keskus.

Luonnos lausuntokierrokselle 2013. Kainuun maakuntastrategia 2035 - ”Kainuu-ohjelma”. Kainuun Liitto.

Luonnos lausuntokierrokselle - taustamuistio 2013. Kainuun maakuntastrategia 2035 - ”Kainuu-ohjelma”. Kainuun Liitto.

Luovat alat. Luovikko 2012.

<http://www.luovikko.fi/public/default.aspx?nodeid=14597&culture=fi-FI&contentlan=1> (Luettu 18.8.2013.)

Luovat alat nousussa. Kehittävä, Turun seudun kehittämiskeskuksen sidosryhmälehti kevät 2012.

Luova raha: näkökulmia luovien alojen rahoitukseen. Työ ja elinkeinoministeriö 2011.

Luova Suomi 2013. Luova Suomi.

<http://www.luovasuomi.fi/luovasuomi> (Luettu 19.10.2013.)

Luova talous ja kulttuuri innovaatiopolitiikan ytimessä. Opetusministeriö 2009. Yliopistopaino Helsinki.

Luovien alojen verkosto 2013. Luova Suomi.

<http://www.luovasuomi.fi/verkosto/luovienalojenverkosto> (Luettu 18.10.2013.)

Luovuudesta kasvua ja uudistumista -luovaa taloutta edistävät julkiset toimet ja kehittämislinjaukset. Työ ja elinkeinoministeriö 2012.

Luovuudesta kasvua ja uudistumista. Työ- ja elinkeinoministeriö 2012.

<https://www.tem.fi/index.phtml?C=97986&s=2686&xmid=4885> (Luettu 28.4.2013.)

Luovuus 2013. Media Lab Helsinki.

[http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria\\_luovuus.html](http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria_luovuus.html) (Luettu 21.4.2013.)

Länsi-Suomen elokuvakomissio 2013.

<http://www.wffc.fi/wffc/fi/cms.nsf/pages/index> (Luettu 9.10.2013.)

Maakuntahallitus pöytäkirja 2013.(18.2.2013 Pykälä 46) Pohjois-Karjala.

<http://webdynasty.pohjoiskarjala.net/Dynasty/pkmkl/kokous/2013154-22.HTM>

(Luettu 11.10.2013.)

Maakuntasuunnitelma 2025. Kainuu 2010.

[http://www.kainuu.fi/index.php?mid=2\\_323\\_325](http://www.kainuu.fi/index.php?mid=2_323_325) (Luettu 5.9.2013.)

Marko Röhr ja elokuvan tila 2012. Road trip suomalaisiin luoviin keskuksiin. Turun seudun kehittämiskeskus.

<http://www.luovateskukset.fi/artikkelit/marko-roehr-ja-elokuvan-tila-outi-raatikainen/>

(Luettu 10.10.2013.)

Karvonen Marko 2013. Kainuun ammattiopisto. Kainuu on arvostettu elokuvien kuvauspaikka.

Heikura Minna. YLE uutiset. 22.4.2013. Pohjoiset maisemat siirretään Cannesiin.

[http://yle.fi/uutiset/pohjoisen\\_maisemat\\_siirretaan\\_cannesiin/6590451](http://yle.fi/uutiset/pohjoisen_maisemat_siirretaan_cannesiin/6590451) (Luettu 5.9.2013.)

Ministeriön yksiköt ja osastot 2013. Työ- ja elinkeinoministeriö.

[http://www.tem.fi/ministerio/ministerion\\_organisaatio/yksikot\\_ja\\_osastot](http://www.tem.fi/ministerio/ministerion_organisaatio/yksikot_ja_osastot)

(Luettu 18.10.2013.)

Mitä ovat luovat alat? 2013. Luova Rovaniemi.

[http://www.luovarovaniemi.com/luovat\\_alat](http://www.luovarovaniemi.com/luovat_alat) (Luettu 5.9.2013.)

Niipola J. 2012. Pelisukupolvi: suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin. WSOY.

Oulun peliteollisuus kaipaa lisää koulutettuja ammattilaisia 2011. Vienetti.

<http://www.vienetti.fi/?p=9402> (Luettu 18.10.2013.)

Patentti 2013. Keksintösäätiö.

<http://www.keksintosaatio.fi/fi/patentti> (Luettu 20.8.2013.)

Pelialalle ennustetaan kovaa kasvua – ehtiikö Suomi mukaan karkeloihin? 3T. 2012.

[http://www.3t.fi/artikkeli/Asiantuntijablogit/toni\\_isokivi/pelialalle\\_ennustetaan\\_kovaa\\_kasvua\\_ehtiiko\\_suomi\\_mukaan\\_karkeloihin](http://www.3t.fi/artikkeli/Asiantuntijablogit/toni_isokivi/pelialalle_ennustetaan_kovaa_kasvua_ehtiiko_suomi_mukaan_karkeloihin) (Luettu 16.7.2013.)

Peliala- haaveesta ammatiksi 2013. Opiskelupaikka.

<http://www.opiskelupaikka.fi/Uutiset/Peliala-haaveesta-ammattiksi> (Luettu 12.8.2013.)

Peliala huutaa lisää osaajia 2013. Kaleva.

<http://www.kaleva.fi/uutiset/talous/peliala-huutaa-lisaa-osaajia/618169/>  
(Luettu 22.8.2013.)

Peliala kasvaa vauhdilla Oulussa 2010. Yle- uutiset.

[http://yle.fi/uutiset/peliala\\_kasvaa\\_vauhdilla\\_oulussa/5563958](http://yle.fi/uutiset/peliala_kasvaa_vauhdilla_oulussa/5563958) (Luettu 18.10.2013.)

Pelialan koulutusta Oamkista 2013. Oulu Game Lab.

<http://www.oamk.fi/oulugamelab/suomeksi/koulutus/> (Luettu 18.10.2013.)

Pelialalla paiskitaan oikeita töitä.2013. Yle uutiset.

[http://yle.fi/uutiset/pelialalla\\_paiskitaan\\_oikeita\\_toita/6593623](http://yle.fi/uutiset/pelialalla_paiskitaan_oikeita_toita/6593623) (Luettu 13.8.2013.)

Peliala palkkaa satoja osaajia. 3T Teknologia, talous, työelämä 2013.

[http://www.3t.fi/artikkeli/uutiset/tyoelama/peliala\\_palkkaa\\_satoja\\_osaajia](http://www.3t.fi/artikkeli/uutiset/tyoelama/peliala_palkkaa_satoja_osaajia)  
(Luettu 12.8.2013.)

Pelialan parhaat ja suuret haluavat Suomeen 2013. YLE uutiset.

[http://yle.fi/uutiset/pelialan\\_parhaat\\_ja\\_suuret\\_haluavat\\_suomeen/6645426](http://yle.fi/uutiset/pelialan_parhaat_ja_suuret_haluavat_suomeen/6645426)  
(Luettu 22.8.2013.)

Pelialan tulevaisuus löytyy ilmaisuudesta. Kuningaskuluttaja 2013.

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2013/06/21/pelialan-tulevaisuus-loytyy-ilmaisuudesta>  
(Luettu 16.7.2013.)

Peliprojektit 2013. Kajak Game Development Lab.

<http://www.kajak3d.com/fi/peliprojektit> (Luettu 23.8.2013.)

PETE- Pohjois-Karjalan elokuva- ja televisioalan aluerahoitus- ja palvelujärjestelmän vakiinnuttaminen 2011–2013. Itä-Suomen yliopisto.

[https://wiivi.uef.fi/crisyp/disp/\\_/fi/cr\\_redir\\_all/fet/fet/sea?direction=1&id=16459188](https://wiivi.uef.fi/crisyp/disp/_/fi/cr_redir_all/fet/fet/sea?direction=1&id=16459188)  
(Luettu 11.10.2013.)

Pettersson J. 1/ 2007. Maailman kuvalehti. Viihdeteollisuuden raha kiertää maailmaa.

<http://www.maailmankuvalehti.fi/node/1094> (Luettu 30.8.2013.)

Pixolane kehittää PS3-peliä kotimaisella rahoituksella 2009. Dome.

<http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/pixolane-kehittaa-ps3-pelia-kotimaisella-rahoituksella>  
(Luettu 18.10.2013.)

POEM 2013. POEM-Säätiön projektit BusinessOulu liikelaitoksen hallinnoitavaksi.

<http://www.poem.fi//index.php> (Luettu 18.8.2013.)

POEM-säätiön hankkeet siirretty Business Oulun hoitoon 2013. Radio City.

<http://www.radiocity.fi/alueet/oulu/poem-saation-hankkeet-siirretty-businessoulun-hoitoon/32/13386> (Luettu 18.10.2013.)

Pohdinta 2013. Oulun yliopisto. Luku 6.

<http://herkules.oulu.fi/isbn9514254627/html/c2663.html> (Luettu 3.5.2013.)

Pohjoinen elokuva- ja mediasäätiö POEM ajetaan alas. Yle-uutiset 23.5.2013.

<http://yle.fi/uutiset/pohjoinen-elokuva-ja-mediasaatio-poem-ajetaan-alas/6655883>  
(Luettu 18.8.2013.)

Pohjois-Karjalan tulevaisuusrahaston käytön periaatteet 2013. Pohjois-Karjalan maakuntaliitto.

Prowellness sai kansainvälistymispaukkuja Hyvinvointirahastosta 2008. Talous sanomat.

<http://www.itviikko.fi/ratkaisut/2008/08/29/prowellness-sai-kansainvalistymispaukkuja-hyvinvointirahastosta/200822483/7> (Luettu 18.10.2013.)

Research and Markets: Global Movie and Entertainment Industry 2012-2017: Trends, Profits and Forecast Analysis Provides an Overview of the Global Movie and Entertainment Industry. Reuters.

<http://www.reuters.com/article/2012/07/13/idUS161883+13-Jul-2012+BW20120713>  
(Luettu 13.7.2012.)

Rikastamo – tehovalmennusta yrittäjille 2013. Luova Suomi.

<http://www.luovasuomi.fi/verkosto/luovienalojenverkosto/rikastamo> (Luettu 19.10.2013.)

Roskisprinssissä huokuu Pohjois-Karjalan henki 2011. Yle-uutiset.

<http://yle.fi/uutiset/roskisprinssissa-huokuu-pohjois-karjalan-henki/5398835>  
(Luettu 11.10.2013.)

Suomalainen elokuva porskuttaa miksi? Suomen kuvalehti. 3.4.2013.

<http://suomenkuvalehti.fi/blogit/kuvien-takaa/suomalainen-elokuva-porskuttaa-miksi>  
(Luettu 4.9.2013.)

Suomalaisen elokuvan tavoiteohjelma 2011 -2015. Suomen elokuvasäätiö.

Suomalaisopiskelijoiden peli voitti arvostetun Bafta palkinnon 2013. Yle-uutiset.

<http://yle.fi/uutiset/suomalaisopiskelijoiden-peli-voitti-arvostetun-bafta-palkinnon/6525871> (Luettu 23.8.2013.)

Suomalainen Vision + tuoterahoittaja aikoo sijoittaa yli 200 peliin, sovellukseen tai palvelutuotteeseen kaikille jakelualustoille 2012. Teollisuussijoitus.

<http://www.teollisuussijoitus.fi/ajankohtaista/uutinen/id=27520181> (Luettu 17.11.2013.)

Suomen elokuvasäätiön tukitoiminta 2013. Suomen elokuvasäätiö.

<http://ses.fi/tukitoiminta/esittely/> (Luettu 4.9.2013.)

Suomen pelitoimialaan strategia 2010–2015. Neogames & Suomen pelikehittäjät Ry 2010 Visio 2020.

Suomi tipahti kilpailukykyvertailussa. Mtv3 2013.

<http://www.mtv3.fi/uutiset/kotimaa.shtml/suomi-tipahti-kilpailukykyvertailussa/2013/05/1762777> (Luettu 10.8.2013.)

Säätiö- Mikä on säätiö? 2013 E-conomic.

<http://www.e-conomic.fi/kirjanpito-ohjelma/sanakirja/saatio1> (Luettu 5.5.2013.)

Teemahaastattelu 2013. KvaliMOTV.

[http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_3\\_2.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_2.html) (Luettu 18.10.2013.)

Tekijänoikeus 2013. Grafia.

(<http://www.grafia.fi/jasenille/tekijanoikeus/>) (Luettu 20.8.2013.)

The game industry of Finland. Neogames 2013.

The world competitiveness scoreboard 2013. IMD World competitiveness yearbook 2013

Tietoa toimialasta 2013. Neogames.

<http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/> (Luettu 17.7.2013.)

Tilastokeskus/Yritys- ja toimipaikkarekisteri, Toimialaluokitus TOL 2008.

<http://www2.toimialaonline.fi/> (Luettu 28.9.2013.)

Tilastokeskus. Toimipaikat maakunnittain ja toimialoittain 2007–2011 (TOL 2008).

[http://pxweb2.stat.fi/Dialog/varval.asp?ma=090\\_syr\\_tau\\_109\\_fi&ti=Toimipaikat+maakunnit-tain+ja+toimialoittain+2007%2D2011++%28TOL+2008+%29&path=../Database/StatFin/yri/syr/020\\_top\\_tol08/&lang=3&multilang=fi](http://pxweb2.stat.fi/Dialog/varval.asp?ma=090_syr_tau_109_fi&ti=Toimipaikat+maakunnit-tain+ja+toimialoittain+2007%2D2011++%28TOL+2008+%29&path=../Database/StatFin/yri/syr/020_top_tol08/&lang=3&multilang=fi) (Luettu 23.8.2013 & 5.9.2013.)

Toimipaikkatilastot maakunnittain vuosina 2006–2011. Toimiala online.

<http://www2.toimialaonline.fi/> (Luettu 28.10.2013.)

Tuen hakeminen 2013. AVEK Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus.

[http://www.kopiosto.fi/avek/tuen\\_hakeminen/fi\\_FI/tuen\\_hakeminen/](http://www.kopiosto.fi/avek/tuen_hakeminen/fi_FI/tuen_hakeminen/) (Luettu 9.10.2013.)

Turku antaa ilmaiseksi tilat Vares-elokuvien tekoon 2010. Turun Sanomat.

<http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/134777/Turku+antaa+ilmaiseksi+tilat+Vareselokuvien+tekoon> (Luettu 9.10.2013.)

Turussa kuvataan ennätysmäärä elokuvia 2010. Turun Sanomat.

<http://www.ts.fi/uutiset/talous/150946/Turussa+kuvataan+ennatysmaara+elokuvia> (Luettu 7.10.2013.)

Turun Seudun Kehittämiskeskus 2012. Turun Seudun Kehittämiskeskus.

<http://www.turunseutu.fi/public/default.aspx?nodeid=9020&culture=fi-FI&contentlan=1> (Luettu 10.10.2013.)

Turusta tehdään elokuvakaupunkia 2010. Varsinais-Suomen yrittäjä.

<http://www.y-lehti.fi/arkisto/artikkeli/3480> (Luettu 24.10.2013.)

Turku 2011 säätiö: Tuki käytetty päätösten mukaan 2013. Turun Sanomat.

<http://www.ts.fi/kulttuuri/443771/Turku+2011+saatio+Tuki+kaytetty+paatosten+mukaan> (Luettu 18.8.2013.)

Työpaikoista 73 % palvelualoilla 2012. Tilastokeskus.

[http://tilastokeskus.fi/til/tyokay/2010/03/tyokay\\_2010\\_03\\_2012-09-04\\_tie\\_001\\_fi.html](http://tilastokeskus.fi/til/tyokay/2010/03/tyokay_2010_03_2012-09-04_tie_001_fi.html) (Luettu 20.9.2013.)

Tähtäimessä tulevaisuus pelialalla 2013. Insinööri-lehti.

<http://www.insinööri-lehti.fi/t%C3%A4ht%C3%A4imess%C3%A4-tulevaisuus-pelialalla> (Luettu 18.10.2013.)

Uhkakuva- elokuvatuotannot pakenevat maakunnasta 2012. Karjalainen.

<http://www.karjalainen.fi/uutiset/uutis-alueet/kotimaa/item/12312-uhkakuva-elokuvatuotannot-pakenevat-maakunnasta> (Luettu 11.10.2013.)

Usein kysyttyä. Patentti- ja rekisterihallitus 2013.

(<http://www.prh.fi/fi/patentit/useinkysyttya.html>) (Luettu 20.8.2013.)

Uutinen: Disney- ja Sony-konkari ohjaamaan Angry Birds – elokuvaa 2013. Pelaajalehti.

<http://www.pelaajalehti.com/uutiset/disney-ja-sony-konkari-ohjaamaan-angry-birds-elokuvaa> (Luettu 21.10.2013.)

Valtakunnallinen turkulainen: Turku: Logomo 2012. Road trip Suomalaisiin luovien alojen keskuksiin. Turun seudun kehittämiskeskus.

<http://www.luovatkeskukset.fi/keskukset/turku-logomo/> (Luettu 15.10.2013.)

Vares-elokuvien ohjaaja vaihtuu 2013. Turun Sanomat.

<http://www.ts.fi/kulttuuri/542841/Vareselokuvien+ohjaaja+vaihtuu> (Luettu 7.10.2013.)

Vares tekee Turkua tunnetuksi 2009. Turun Sanomat.

<http://www.ts.fi/viihde/1074340607/Vares+tekee+Turkua+tunnetuksi> (Luettu 9.10.2013.)

Viisi elokuvaprojektia hakee tukea Pohjois-Karjalassa 2013. Yle-uutiset.

[http://yle.fi/uutiset/viisi\\_elokuvaprojektia\\_hakee\\_tukea\\_pohjois-karjalassa/6571096](http://yle.fi/uutiset/viisi_elokuvaprojektia_hakee_tukea_pohjois-karjalassa/6571096)

(Luettu 11.10.2013.)

Vuoden pelikehittäjä haluaa pitää työn hauskana - Osti omakotitalon toimistoksi 2013. Talouselämä.

<http://www.talouselama.fi/Kasvuyritykset/vuoden+pelikehittaja+haluaa+pitaa+tyon+hauskana++osti+omakotitalon+toimistoksi/a2213241> (Luettu 17.11.2013.)

Vuoden 2012 elokuva tilastot julkistettu. Suomen elokuvasäätiö. 12.6.2013.

[http://ses.fi/ajankohtaista/ajankohtainen/?tx\\_ttnews\[tt\\_news\]=440&cHash=87739638e8ce507e412c14eda43b5962](http://ses.fi/ajankohtaista/ajankohtainen/?tx_ttnews[tt_news]=440&cHash=87739638e8ce507e412c14eda43b5962) (Luettu 4.9.2013.)

Wilenius M. 2004. Luovaan talouteen: kulttuuriosaaminen tulevaisuuden voimavarana. Helsinki: Edita.

Willberg Eeva 2009. Laadullisen aineiston luotettavuus.

2013/10/24 Pelialan opiskelijoita kannustetaan yrittäjyyteen. Kajaani Dc Cluster.

<http://kajaanidccluster.org/?page=302> (Luettu 28.10.2013.)

## LIITTEET

**TEEMAHAASTATTELU – PETRA TARJANNE****TAUSTA**

- Mikä on toimenkuvasi luovien alojen verkostossa?
- Mikä on luovien alojen verkoston ja työ- ja elinkeinoministeriön toiminnan pääta-voitteet?
- Minkälaista toimintaa luovien alojen verkosto järjestää?

**LUOVAT ALAT**

- Minkälainen merkitys luovilla aloilla on Suomessa? (Työllisyys, yrittäjyys, peliteollisuus, elokuvat)
- Minkälainen merkitys luovien alojen verkostolla on ollut luovien alojen kehittämiseen? (esim. yrittäjyys, kulttuuritoiminnan kehittäminen)
- Miten ihmiset saadaan ymmärtämään luovien alojen merkittävyys tulevaisuuden nousvana alana?

**ELOKUVAT JA RAHASTO**

- Anu Perttunen mainitsi, että olet aiemmin toiminut tuottajana, kerrotko tuottajan näkökulmasta, mitkä asiat vaikuttavat kuvausalueen valintaan? (palvelut, osaajat, rahoitus)
- Kuinka paljon keskimäärin yksi elokuva tuo kuvaus alueelle rahaa, jos kunta on rahoittanut osan elokuvan tuotannosta? (miten rahastojen kautta on saatu elokuvatuotantoja alueelle ja miten kunta on saanut sijoittamansa rahan moninkertaisesti takaisin?)
- Oletko mukana Turun ja Rauman seudun elokuvateollisuuden kehittämisessä ja tiedätkö millä keinoin Turkuun saatiin rahasto, josta sijoitetaan panos alueella tehtäviin elokuviin? (tai yleisesti)
- Miten suuri merkitys rahastolla, elokuvakomission toiminnalla ja alueellisella laajalla palvelutarjonnalla on ollut elokuvatuotantojen lisääntymiseen esimerkiksi Turun seudulla?
- Mitä ongelmakohtia rahaston perustamiseen liittyy, sekä jatkuvien tuotantojen saamiseen alueelle?



## **TEEMAHAASTATTELU – TEIJA RANINEN**

### **TAUSTA**

- Mikä on tehtäväsi Länsi-Suomen elokuvakomissiossa?

### **RAHOITUS**

- Millä keinoin Turkuun saatiin rahasto, josta sijoitetaan panos alueella tehtäviin elokuviin?
- Miten tuotantotuen hakeminen elokuvan tekoon tapahtuu?
- Mitkä tekijät vaikuttavat alueellisen tuotantotuen saamiseen?
- Millä tavalla rahasto toimii?
- Miten suuri merkitys rahastolla ja elokuvakomission toiminnalla on ollut elokuvatuotantojen lisääntymiseen Turun seudulla?

## **TEEMAHAASTATTELU – KIMMO NIKKANEN**

### **TAUSTA**

- Minkälaisissa pelialan kehittämiseen liittyvissä projekteissa olet mukana tällä hetkellä?
- Minkälaisissa luoviin aloihin tai yrittäjyyteen liittyvissä projekteissa olet ollut aiemmin mukana?

### **PELIALA KAINUUSSA**

- Miten näet pelialan kehityksen Kainuussa nyt ja tulevaisuudessa?
- Miten nuoret pelinkehittäjät saataisiin jäämään Kainuuseen valmistuttuaan?
- Millä keinoilla peliala ja muut luovat alat saataisiin kasvamaan Kainuussa?
- Miten uskot elokuva- ja peliala voisivat tukea/ hyödyntää toisiaan?
- Mikä on suurin kasvu este pelialalle Kainuussa?

### **RAHOITUS**

- Miten kasvavien pelialan yritysten rahoitusta voitaisiin helpottaa?
- Miten suuri merkitys bisnesenkeillä on Kainuun pelialalle?
- Miten Kainuuseen saataisiin toimiva luovien alojen rahasto?

### **MERKITÄVYYS**

- Miten ihmiset saadaan ymmärtämään pelialan ja muiden luovien alojen merkittävyys tulevaisuuden nousevina aloina?